

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(a)

(11)Publication number : 2002-297495

(43)Date of publication of application : 11.10.2002

(51)Int.Cl.

G06F 13/00
G06F 15/00
H04N 7/173

(21)Application number : 2001-101629

(71)Applicant : SEIKO EPSON CORP

(22)Date of filing : 30.03.2001

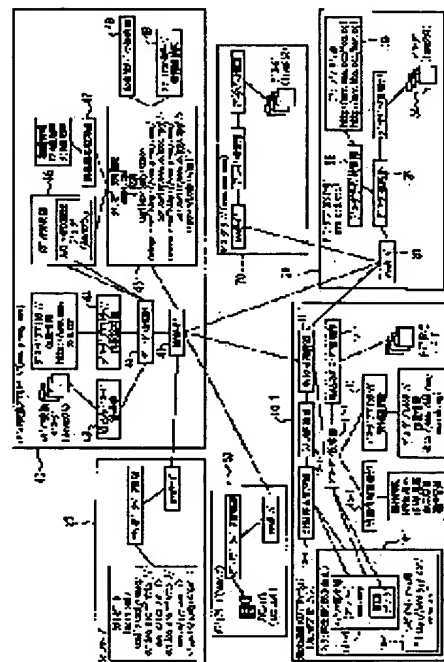
(72)Inventor : NARISAWA ATSUSHI

(54) DATA DELIVERY SYSTEM, TERMINAL APPARATUS, MEDIA CONVERSION PROXY SERVER AND DATA DELIVERY METHOD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To allow reproducing multimedia data in scenario data and the like suitably and easily with making the multimedia data compliant with characteristics of a terminal apparatus.

SOLUTION: In a data delivery system 1 applied the invention, when the terminal apparatus receives the scenario data and the multimedia data shown in the scenario data, the apparatus receives the data via a media conversion proxy server 40. The server 40 then converts a data format of the multimedia data to be transmitted into a format matching with the apparatus so as to change contents of the scenario data to match with the format. Accordingly, the apparatus can reproduce the scenario data in the best-matched data format to the apparatus itself, and the apparatus can reproduce the multimedia data even if the multimedia data is shown in a format impossible to reproduce by the apparatus itself, moreover, can reproduce the scenario data more efficiently.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

THIS PAGE BLANK (USPTO)

①

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開 2002-297495

(P 2002-297495 A)

(43) 公開日 平成14年10月11日 (2002. 10. 11)

(51) Int. Cl. 7	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
G 0 6 F	13/00	5 5 0	L 5B085
	15/00	3 1 0	R 5C064
H 0 4 N	7/173	6 1 0	Z

審査請求 未請求 請求項の数 2 4

O L

(全 2 3 頁)

(21) 出願番号 特願2001-101629 (P2001-101629)

(22) 出願日 平成13年3月30日 (2001. 3. 30)

(71) 出願人 000002369

セイコーエプソン株式会社

東京都新宿区西新宿2丁目4番1号

(72) 発明者 成沢 敦

長野県諏訪市大和3丁目3番5号 セイコー
エプソン株式会社内

(74) 代理人 100095728

弁理士 上柳 雅登 (外1名)

F ターム(参考) 5B085 BE07 BG07 CA04

5C064 BA07 BB10 BC06 BC16 BD02

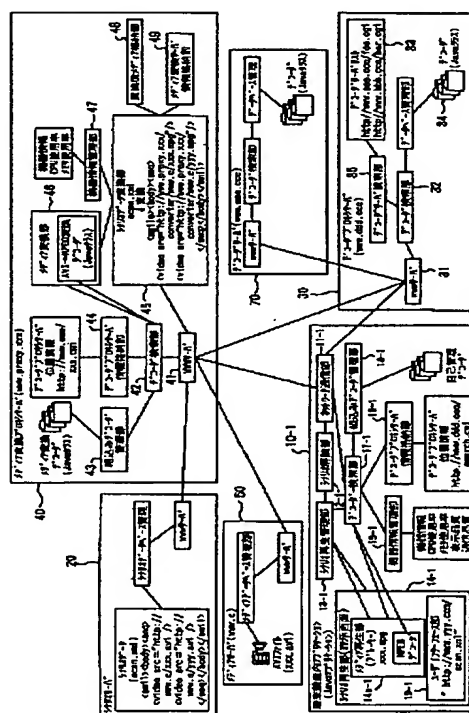
BD07 BD08 BD13

(54) 【発明の名称】 データ配信システム、端末装置、メディア変換プロキシサーバおよびデータ配信方法

(57) 【要約】

【課題】 シナリオデータ等のマルチメディアデータを端末装置の特性に適合させて適切かつ容易に再生すること。

【解決手段】 本発明を適用したデータ配信システム 1 では、端末装置がシナリオデータおよびそれに示されるマルチメディアデータを受信する際、メディア変換プロキシサーバ 40 を介して受信する。そして、メディア変換プロキシサーバ 40 が、送信されるマルチメディアデータのデータ形式をその端末装置に適合する形式に変換し、それに合わせてシナリオデータの内容を変更する。したがって、端末装置において、自装置に最も適するデータ形式でシナリオデータを再生することができ、自装置において再生できない形式のマルチメディアデータが示されている場合にもそのマルチメディアデータを再生することが可能となり、また、シナリオデータをより効率良く再生することが可能となる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 特定のマルチメディアデータと関連付けられたシナリオデータを蓄積するシナリオサーバと、前記シナリオデータと関連付けられたマルチメディアデータを蓄積するマルチメディアサーバとから、メディア変換プロキシサーバを介して端末装置に前記シナリオデータあるいは前記マルチメディアデータを配信可能に構成されたデータ配信システムであって、

前記端末装置は、前記シナリオサーバにシナリオデータ配信要求を送信するシナリオデータ配信要求送信手段を備え、

前記メディア変換プロキシサーバは、

前記シナリオサーバが前記シナリオデータ配信要求に応じて送信したシナリオデータを取得するシナリオデータ取得手段と、

前記シナリオデータ配信要求を送信した前記端末装置から該端末装置の機器情報を取得する機器情報取得手段と、

前記マルチメディアサーバからシナリオデータに示されるマルチメディアデータを取得するマルチメディアデータ取得手段と、

前記機器情報に基づいて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能なデータ変換手段と、

前記データ変換手段によって変換されたマルチメディアデータおよびその変換が反映されたシナリオデータを前記端末装置に送信する変換後データ送信手段と、

を備え、

前記端末装置は、前記データ変換手段によって変換されたマルチメディアデータおよびその変換が反映されたシナリオデータを再生可能であることを特徴とするデータ配信システム。

【請求項 2】 前記データ変換手段は、前記機器情報に基づいて、マルチメディアデータの種別を変換するためのデコードを取得するデコード取得手段を備え、前記デコード取得手段が取得したデコードを用いて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能であることを特徴とする請求項 1 記載のデータ配信システム。

【請求項 3】 前記デコード取得手段は、所定のデコードを記憶しているデコード記憶手段を備え、前記デコード記憶手段に前記機器情報に適合する所定のデコードが記憶されている場合には、該デコードを取得し、前記デコード記憶手段に前記機器情報に適合する所定のデコードが記憶されていない場合には、外部装置から所定のデコードを取得することを特徴とする請求項 1 または 2 記載のデータ配信システム。

【請求項 4】 前記メディア変換プロキシサーバと直接

接続され、マルチメディアデータの種別を変換するデコードを記憶するデコードプロキシサーバをさらに含み、前記デコード取得手段は、前記デコード記憶手段に記憶されているデコードのうち、前記機器情報に適合する所定のデコードが取得できない場合に、前記デコードプロキシサーバに対し、前記機器情報に適合する所定のデコードの検索を要求するデコード検索要求を送信し、前記デコードプロキシサーバは、前記デコード検索要求に応じて、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶している場合には、該デコードを前記メディア変換プロキシサーバに送信し、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶していない場合には、外部装置から所定のデコードを取得することを特徴とする請求項 3 記載のデータ配信システム。

【請求項 5】 前記デコードプロキシサーバと接続され、前記マルチメディアデータのデコードを記憶するデコードサーバをさらに含み、前記デコードプロキシサーバは、自装置に記憶されたデコードのうち、前記機器情報に適合する所定のデコードが取得できない場合に、前記デコードサーバに対し、前記デコード検索要求を送信し、前記デコードサーバは、前記デコード検索要求に応じて、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶している場合には、該デコードを前記デコードプロキシサーバあるいは前記メディア変換プロキシサーバに送信し、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶していない場合には、所定処理を行うことを特徴とする請求項 4 記載のデータ配信システム。

【請求項 6】 前記デコードは、汎用言語により記述されたアプリケーションであることを特徴とする請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載のデータ配信システム。

【請求項 7】 前記データ変換手段は、前記メディア変換プロキシサーバの処理負荷に応じて、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うか否かを判定し、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うと判定した場合、当該処理を行い、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行わないと判定した場合、取得したマルチメディアデータを変換せずに前記端末装置に送信することを特徴とする請求項 1 ～ 6 のいずれかに記載のデータ配信システム。

【請求項 8】 前記機器情報は、前記メディア変換プロキシサーバのハードウェア構成に基づく情報を含むことを特徴とする請求項 1 ～ 7 のいずれかに記載のデータ配信システム。

【請求項 9】 前記機器情報は、前記メディア変換プロキシサーバの動作状態に基づく情報を含むことを特徴とする請求項 1 ～ 8 のいずれかに記載のデータ配信システム。

【請求項 10】 前記機器情報は、前記端末装置がより効率的に処理可能なマルチメディアデータの種別を示す

情報を含むことを特徴とする請求項 1～9 のいずれかに記載のデータ配信システム。

【請求項 11】 請求項 1～10 のいずれかに記載のデータ配信システムのための端末装置。

【請求項 12】 特定のマルチメディアデータと関連付けられたシナリオデータを蓄積するシナリオサーバと、前記シナリオデータと関連付けられたマルチメディアデータを蓄積するマルチメディアサーバとから、メディア変換プロキシサーバを介して端末装置に前記シナリオデータあるいは前記マルチメディアデータを配信可能に構成されたデータ配信システムのためのメディア変換プロキシサーバであって、

前記シナリオサーバが、端末装置から送信されたシナリオデータの送信を要求するシナリオデータ配信要求に応じて送信したシナリオデータを取得するシナリオデータ取得手段と、

前記シナリオサーバにシナリオデータ配信要求を送信した前記端末装置から該端末装置の機器情報を取得する機器情報取得手段と、

前記マルチメディアサーバからシナリオデータに示されるマルチメディアデータを取得するマルチメディアデータ取得手段と、

前記機器情報に基づいて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能なデータ変換手段と、

前記データ変換手段によって変換されたマルチメディアデータおよびその変換が反映されたシナリオデータを前記端末装置に送信する変換後データ送信手段とを備えることを特徴とするメディア変換プロキシサーバ。

【請求項 13】 前記データ変換手段は、前記機器情報に基づいて、マルチメディアデータの種別を変換するためのデコードを取得するデコード取得手段を備え、前記デコード取得手段が取得したデコードを用いて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能であることを特徴とする請求項 12 記載のメディア変換プロキシサーバ。

【請求項 14】 前記データ変換手段は、自装置の処理負荷に応じて、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うか否かを判定し、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うと判定した場合、当該処理を行い、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行わないと判定した場合、取得したマルチメディアデータを変換せずに前記端末装置に送信することを特徴とする請求項 12 または 13 記載のメディア変換プロキシサーバ。

【請求項 15】 特定のマルチメディアデータと関連付けられたシナリオデータを蓄積するシナリオサーバと、前記シナリオデータと関連付けられたマルチメディアデ

ータを蓄積するマルチメディアサーバとから、メディア変換プロキシサーバを介して端末装置に前記シナリオデータあるいは前記マルチメディアデータを配信可能に構成されたデータ配信システムにおけるデータ配信方法であって、

前記端末装置が前記シナリオサーバにシナリオデータの送信を要求するシナリオデータ配信要求送信ステップと、

前記メディア変換プロキシサーバが、

10 前記シナリオサーバが前記シナリオデータ配信要求に応じて送信したシナリオデータを取得するシナリオデータ取得ステップと、

前記シナリオデータ配信要求を送信した前記端末装置から該端末装置の機器情報を取得する機器情報取得ステップと、

前記マルチメディアサーバからシナリオデータに示されるマルチメディアデータを取得するマルチメディアデータ取得ステップと、

前記機器情報に基づいて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能なデータ変換ステップと、

前記変換されたマルチメディアデータおよびその変換が反映されたシナリオデータを前記端末装置に送信する変換後データ送信ステップと、

を含み、

前記端末装置は、前記変換されたマルチメディアデータおよびその変換が反映されたシナリオデータを再生することを特徴とするデータ配信方法。

30 【請求項 16】 前記データ変換ステップは、前記機器情報に基づいて、マルチメディアデータの種別を変換するためのデコードを取得するデコード取得ステップを含み、

前記取得されたデコードを用いて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能なステップを含むことを特徴とする請求項 15 記載のデータ配信方法。

【請求項 17】 前記デコード取得ステップは、前記メディア変換プロキシサーバ内部に所定のデコードを記憶している状態で、前記メディア変換プロキシサーバ内部に前記機器情報に適合する所定のデコードが記憶されている場合には、該デコードを取得し、前記メディア変換プロキシサーバ内部に前記機器情報に適合する所定のデコードが記憶されていない場合には、外部装置から所定のデコードを取得するステップを含むことを特徴とする請求項 15 または 16 記載のデータ配信方法。

【請求項 18】 前記データ配信システムには、前記メディア変換プロキシサーバと直接接続され、マルチメディアデータの種別を変換するデコードを記憶するデコー

ダプロキシサーバがさらに含まれ、前記デコード取得ステップは、前記記憶されているデコードのうち、前記機器情報に適合する所定のデコードが取得できない場合に、前記デコードプロキシサーバに対し、前記機器情報に適合する所定のデコードの検索を要求するデコード検索要求を送信するステップを含み、前記デコードプロキシサーバが、前記デコード検索要求に応じて、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶している場合には、該デコードを前記メディア変換プロキシサーバに送信し、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶していない場合には、外部装置から所定のデコードを取得するステップをさらに含むことを特徴とする請求項 17 記載のデータ配信方法。

【請求項 19】 前記データ配信システムには、前記デコードプロキシサーバと接続され、前記マルチメディアデータのデコードを記憶するデコードサーバがさらに含まれ、前記デコードプロキシサーバが、自装置に記憶されたデコードのうち、前記機器情報に適合する所定のデコードが取得できない場合に、前記デコードサーバに対し、前記デコード検索要求を送信するステップと、前記デコードサーバが、前記デコード検索要求に応じて、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶している場合には、該デコードを前記デコードプロキシサーバあるいは前記メディア変換プロキシサーバに送信し、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶していない場合には、所定処理を行うステップと、をさらに含むことを特徴とする請求項 18 記載のデータ配信方法。

【請求項 20】 前記デコードは、汎用言語により記述されたアプリケーションであることを特徴とする請求項 15～19 のいずれかに記載のデータ配信方法。

【請求項 21】 前記データ変換ステップは、前記メディア変換プロキシサーバの処理負荷に応じて、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うか否かを判定する判定ステップを含み、前記判定ステップにおいて、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うと判定した場合、当該処理を行い、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行わないと判定した場合、取得したマルチメディアデータを

変換せずに前記端末装置に送信するステップを含むことを特徴とする請求項 15～20 のいずれかに記載のデータ配信方法。

【請求項 22】 前記機器情報は、前記端末装置のハードウェア構成に基づく情報を含むことを特徴とする請求項 15～21 のいずれかに記載のデータ配信方法。

【請求項 23】 前記機器情報は、前記端末装置の動作状態に基づく情報を含むことを特徴とする請求項 15～22 のいずれかに記載のデータ配信方法。

【請求項 24】 前記機器情報は、前記端末装置がより

効率的に処理可能なマルチメディアデータの種別を示す情報を含むことを特徴とする請求項 15～23 のいずれかに記載のデータ配信方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ネットワークに接続する端末装置に画像あるいは音楽等の情報を配信するデータ配信システム、メディア変換プロキシサーバ、端末装置およびデータ配信方法に関する。

【0002】

【従来の技術】近年、ネットワーク環境の向上およびネットワークに接続する端末装置の処理速度の向上に伴って、画像あるいは音楽等のマルチメディアデータの配信が活発に行われるようになってきている。画像等のマルチメディアデータが配信される場合、配信対象となるデータを蓄積しているそれぞれのサーバに対して各端末装置がデータ配信要求を送信し、各サーバはその要求に応じて所定の端末装置にマルチメディアデータを配信する。

【0003】また、この場合、各端末装置においては、配信されるマルチメディアデータの種別に応じた専用のプレーヤーあるいはデコード（以下、まとめて「デコード」と言う。）を組み込むことにより、それぞれのデータが利用可能となる。さらに、より発展したマルチメディアデータの配信形態として、シナリオデータの配信が行われている。シナリオデータとは、複数のマルチメディアデータが組み合わせられて構成されるものであり、各マルチメディアデータの再生順序や表示画面における表示位置の指定等が記述された文書である。シナリオデータを再生することにより、端末装置上で特定の画面表示や特定タイミングでの音声の再生等を行わせることが可能である。

【0004】この場合にも、シナリオデータを端末装置で再生するためには、シナリオデータに含まれる複数のマルチメディアデータのそれぞれについて、専用のデコードを組み込んでおく必要がある。しかし、シナリオデータを再生する場合、端末装置では想定されるマルチメディアデータの全ての種別に対応したデコードを組み込んでおく必要があり、これらのデコードによる多大なメモリ領域の占有という問題に加え、安価で処理能力の低い端末装置においては、処理負担の増大といった問題も生じていた。また、複数のデコードの組み込み作業は、各デコードのアプリケーションインターフェースを習熟している必要がある等、一般のユーザには困難な場合が多かった。

【0005】ここで、サーバから端末装置に配信されるマルチメディアデータを端末装置において再生可能なデータ形式に変換し、各端末装置に配信するメディア変換サーバを備えたデータ配信システムが知られている。メディア変換サーバは、他のサーバから特定種類の端末装置に送信されるマルチメディアデータをその端末装置に

において再生可能な形式に変換する特定の処理を行う。即ち、他のサーバからメディア変換サーバを介して端末装置に送信されるマルチメディアデータが、当該端末装置で再生不可能なデータ形式である場合（例えば、デコードを有していない場合）、メディア変換サーバは、受信したマルチメディアデータを一旦デコードし、端末装置で再生可能なデータ形式に再変換して、端末装置に送信する。

【0006】したがって、端末装置においては、サーバから送信されたマルチメディアデータが自装置で再生不可能なデータ形式であっても、そのマルチメディアデータをメディア変換サーバを介して受信することにより、再生することが可能となる。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のメディア変換サーバは、特定種類の端末装置に適するデータ形式の変換処理を行うのみであるため、異なる種類の端末装置が混在する場合、他の種類の端末装置は、メディア変換サーバの機能を利用することができなかった。また、端末装置は、それぞれハードウェア構成等の特性が異なり、データ形式によってデコードする能力が異なる。したがって、メディア変換サーバにおけるデータ形式の変換処理が特定の処理に限定されると、各端末装置に適合したデータ形式の変換処理が行えないという問題が生じていた。

【0008】本発明の課題は、シナリオデータ等のマルチメディアデータを端末装置の特性に適合させて適切かつ容易に再生することである。

【0009】

【課題を解決するための手段】以上の課題を解決するため、請求項1記載の発明は、特定のマルチメディアデータと関連付けられたシナリオデータを蓄積するシナリオサーバ（例えば、図3のシナリオサーバ20）と、前記シナリオデータと関連付けられたマルチメディアデータを蓄積するマルチメディアサーバ（例えば、図3のメディアサーバ50）とから、メディア変換プロキシサーバ（例えば、図3のメディア変換プロキシサーバ40）を介して端末装置（例えば、図3の端末装置10-1）に前記シナリオデータあるいは前記マルチメディアデータを配信可能に構成されたデータ配信システムであって、前記端末装置は、前記シナリオサーバにシナリオデータ配信要求を送信するシナリオデータ配信要求送信手段を備え、前記メディア変換プロキシサーバは、前記シナリオサーバが前記シナリオデータ配信要求に応じて送信したシナリオデータを取得するシナリオデータ取得手段（例えば、図3のWWWサーバ41）と、前記シナリオデータ配信要求を送信した前記端末装置から該端末装置の機器情報を取得する機器情報取得手段（例えば、図3のWWWサーバ41）と、前記マルチメディアサーバからシナリオデータに示されるマルチメディアデータを取得す

るマルチメディアデータ取得手段（例えば、図3のWWWサーバ41）と、前記機器情報に基づいて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能なデータ変換手段（例えば、図3のシナリオデータ変換部45およびメディア変換部46）と、前記データ変換手段によって変換されたマルチメディアデータおよびその変換が反映されたシナリオデータを前記端末装置に送信する変換後データ送信手段（例えば、シナリオデータ変換部45、変換後メディア格納部48およびWWWサーバ41）と、を備え、前記端末装置は、前記データ変換手段によって変換されたマルチメディアデータおよびその変換が反映されたシナリオデータを再生可能であることを特徴としている。

【0010】また、請求項12記載の発明は、特定のマルチメディアデータと関連付けられたシナリオデータを蓄積するシナリオサーバと、前記シナリオデータと関連付けられたマルチメディアデータを蓄積するマルチメディアサーバとから、メディア変換プロキシサーバを介して端末装置に前記シナリオデータあるいは前記マルチメディアデータを配信可能に構成されたデータ配信システムのためのメディア変換プロキシサーバであって、前記シナリオサーバが、端末装置から送信されたシナリオデータの送信を要求するシナリオデータ配信要求に応じて送信したシナリオデータを取得するシナリオデータ取得手段と、前記シナリオサーバにシナリオデータ配信要求を送信した前記端末装置から該端末装置の機器情報を取得する機器情報取得手段と、前記マルチメディアサーバからシナリオデータに示されるマルチメディアデータを取得するマルチメディアデータ取得手段と、前記機器情報に基づいて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能なデータ変換手段と、前記データ変換手段によって変換されたマルチメディアデータおよびその変換が反映されたシナリオデータを前記端末装置に送信する変換後データ送信手段とを備えることを特徴としている。

【0011】また、請求項15記載の発明は、特定のマルチメディアデータと関連付けられたシナリオデータを蓄積するシナリオサーバと、前記シナリオデータと関連付けられたマルチメディアデータを蓄積するマルチメディアサーバとから、メディア変換プロキシサーバを介して端末装置に前記シナリオデータあるいは前記マルチメディアデータを配信可能に構成されたデータ配信システムにおけるデータ配信方法であって、前記端末装置が前記シナリオサーバにシナリオデータの送信を要求するシナリオデータ配信要求送信ステップと、前記メディア変換プロキシサーバが、前記シナリオサーバが前記シナリオデータ配信要求に応じて送信したシナリオデータを取得するシナリオデータ取得ステップと、前記シナリオデ

ータ配信要求を送信した前記端末装置から該端末装置の機器情報を取得する機器情報取得ステップと、前記マルチメディアサーバからシナリオデータに示されるマルチメディアデータを取得するマルチメディアデータ取得ステップと、前記機器情報に基づいて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能なデータ変換ステップと、前記変換されたマルチメディアデータおよびその変換が反映されたシナリオデータを前記端末装置に送信する変換後データ送信ステップと、を含み、前記端末装置は、前記変換されたマルチメディアデータおよびその変換が反映されたシナリオデータを再生する。

【0012】請求項2記載の発明は、請求項1記載のデータ配信システムであって、前記データ変換手段は、前記機器情報に基づいて、マルチメディアデータの種類を変換するためのデコードを取得するデコード取得手段

(例えば、図3のデコード検索部42)を備え、前記デコード取得手段が取得したデコードを用いて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能であることを特徴としている。

【0013】また、請求項13記載の発明は、請求項12記載のメディア変換プロキシサーバであって、前記データ変換手段は、前記機器情報に基づいて、マルチメディアデータの種類を変換するためのデコードを取得するデコード取得手段を備え、前記デコード取得手段が取得したデコードを用いて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能であることを特徴としている。

【0014】また、請求項16記載の発明は、請求項15記載のデータ配信方法であって、前記データ変換ステップは、前記機器情報に基づいて、マルチメディアデータの種類を変換するためのデコードを取得するデコード取得ステップを含み、前記取得されたデコードを用いて、シナリオデータに示される特定種類のマルチメディアデータをより適切に前記端末装置において再生できる種類に変換可能なステップを含む。

【0015】請求項3記載の発明は、請求項1または2記載のデータ配信システムであって、前記デコード取得手段は、所定のデコードを記憶しているデコード記憶手段(例えば、図3の組み込みデコード管理部43)を備え、前記デコード記憶手段に前記機器情報に適合する所定のデコードが記憶されている場合には、該デコードを取得し、前記デコード記憶手段に前記機器情報に適合する所定のデコードが記憶されていない場合には、外部装置(例えば、図3のデコードプロキシサーバ30あるいはデコードサーバ70)から所定のデコードを取得することを特徴としている。

【0016】請求項17記載の発明は、請求項15または16記載のデータ配信方法であって、前記デコード取得ステップは、前記メディア変換プロキシサーバ内部に所定のデコードを記憶している状態で、前記メディア変換プロキシサーバ内部に前記機器情報に適合する所定のデコードが記憶されている場合には、該デコードを取得し、前記メディア変換プロキシサーバ内部に前記機器情報に適合する所定のデコードが記憶されていない場合には、外部装置から所定のデコードを取得するステップを含むことを特徴としている。

10 【0017】請求項4記載の発明は、請求項3記載のデータ配信システムであって、前記メディア変換プロキシサーバと直接接続され、マルチメディアデータの種類を変換するデコードを記憶するデコードプロキシサーバ

(例えば、図3のデコードプロキシサーバ30)をさらに含み、前記デコード取得手段は、前記デコード記憶手段に記憶されているデコードのうち、前記機器情報に適合する所定のデコードが取得できない場合に、前記デコードプロキシサーバに対し、前記機器情報に適合する所定のデコードの検索を要求するデコード検索要求を送信し、前記デコードプロキシサーバは、前記デコード検索要求に応じて、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶している場合には、該デコードを前記メディア変換プロキシサーバに送信し、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶していない場合には、外部装置(例えば、図3のデコードサーバ70)から所定のデコードを取得することを特徴としている。

20 【0018】また、請求項18記載の発明は、請求項17記載のデータ配信方法であって、前記データ配信システムには、前記メディア変換プロキシサーバと直接接続され、マルチメディアデータの種類を変換するデコードを記憶するデコードプロキシサーバがさらに含まれ、前記デコード取得ステップは、前記記憶されているデコードのうち、前記機器情報に適合する所定のデコードが取得できない場合に、前記デコードプロキシサーバに対し、前記機器情報に適合する所定のデコードの検索を要求するデコード検索要求を送信するステップを含み、前記デコードプロキシサーバが、前記デコード検索要求に応じて、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶している場合には、該デコードを前記メディア変換プロキシサーバに送信し、前記機器情報に適合する所定のデコードを記憶していない場合には、外部装置から所定のデコードを取得するステップをさらに含む。

30 【0019】請求項6記載の発明は、請求項1～5のいずれかに記載のデータ配信システムであって、前記デコードは、汎用言語により記述されたアプリケーションであることを特徴としている。また、請求項20記載の発明は、請求項15～19のいずれかに記載のデータ配信方法であって、前記デコードは、汎用言語により記述されたアプリケーションである。

【0020】請求項7記載の発明は、請求項1～6のいずれかに記載のデータ配信システムであって、前記データ変換手段は、前記メディア変換プロキシサーバの処理負荷に応じて、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うか否かを判定し、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うと判定した場合、当該処理を行い、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行わないと判定した場合、取得したマルチメディアデータを変換せずに前記端末装置に送信することを特徴としている。

【0021】また、請求項14記載の発明は、請求項12または13記載のメディア変換プロキシサーバであって、前記データ変換手段は、自装置の処理負荷に応じて、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うか否かを判定し、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うと判定した場合、当該処理を行い、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行わないと判定した場合、取得したマルチメディアデータを変換せずに前記端末装置に送信することを特徴としている。

【0022】また、請求項21記載の発明は、請求項15～20のいずれかに記載のデータ配信方法であって、前記データ変換ステップは、前記メディア変換プロキシサーバの処理負荷に応じて、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うか否かを判定する判定ステップを含み、前記判定ステップにおいて、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行うと判定した場合、当該処理を行い、マルチメディアデータの種別を変換する処理を行わないと判定した場合、取得したマルチメディアデータを変換せずに前記端末装置に送信するステップを含む。

【0023】請求項8記載の発明は、請求項1～7のいずれかに記載のデータ配信システムであって、前記機器情報は、前記メディア変換プロキシサーバのハードウェア構成に基づく情報を含む。また、請求項22記載の発明は、請求項15～22記載のいずれかに記載のデータ配信方法であって、前記機器情報は、前記端末装置のハードウェア構成に基づく情報を含む。

【0024】請求項9記載の発明は、請求項1～8のいずれかに記載のデータ配信システムであって、前記機器情報は、前記メディア変換プロキシサーバの動作状態に基づく情報を含むことを特徴としている。また、請求項23記載の発明は、15～22記載のデータ配信方法であって、前記機器情報は、前記端末装置の動作状態に基づく情報を含む。

【0025】請求項10記載の発明は、請求項1～9のいずれかに記載のデータ配信システムであって、前記機器情報は、前記端末装置がより効率的に処理可能なマルチメディアデータの種別を示す情報を含むことを特徴としている。また、請求項24記載の発明は、請求項15～23のいずれかに記載のデータ配信方法であって、前

記機器情報は、前記端末装置がより効率的に処理可能なマルチメディアデータの種別を示す情報を含む。

【0026】請求項11記載の発明は、請求項1～10のいずれかに記載のデータ配信システムのための端末装置である。本発明によれば、メディア変換プロキシサーバが、端末装置に送信されるマルチメディアデータの種別をより適切にその端末装置において再生できる種別に変換すると共に、端末装置に送信されるシナリオデータの内容をマルチメディアデータの種別の変換に合わせて変更する。

【0027】したがって、端末装置は、自装置に最も適する内容（データ形式）でシナリオデータを再生することができ、シナリオデータに、自装置において再生できない形式のマルチメディアデータが示されている場合にもそのマルチメディアデータを再生することが可能となり、また、シナリオデータをより効率良く再生することが可能となる。

【0028】さらに、本発明に係るデータ配信システムに、処理能力の異なる種々の端末装置が接続されている場合にも、それぞれの端末装置において、より適切なシナリオデータの再生環境を実現することができる。また、本発明に係るデータ配信システムにおいては、メディア変換プロキシサーバがマルチメディアデータの種別を変換（デコード）する際に用いるデコーダは、メディア変換プロキシサーバ内部に記憶されているものの他、デコーダプロキシサーバあるいはデコーダサーバから取得可能な構成である。

【0029】したがって、メディア変換プロキシサーバが必要なデコーダを記憶していない場合にも、外部から取得することができ、広範なメディアタイプの変換が可能となる。さらに、本発明に係るデータ配信システムでは、メディア変換プロキシサーバは、自装置の処理負荷に応じて、端末装置に送信するメディアデータのデコードを行わず、シナリオデータに示されるオリジナルのメディアタイプのまま、そのマルチメディアデータを端末装置に送信することにより、メディア変換プロキシサーバおよび端末装置による分散処理システムを実現することができる。

【0030】

【発明の実施の形態】以下、図を参照して本発明に係るデータ配信システムの実施の形態を詳細に説明する。まず、構成を説明する。図1から図5は、本発明を適用したデータ配信システム1を示す図である。

【0031】図1は、データ配信システム1のシステム構成図である。図1において、データ配信システム1は、複数n個の端末装置10-1～10-nと、シナリオサーバ20と、デコーダプロキシサーバ30と、メディア変換プロキシサーバ40と、メディアサーバ50と、メディア変換サーバ60と、デコーダサーバ70と、ネットワーク80とを含んで構成される。なお、図

1において、シナリオサーバ20とメディアサーバ50は同一のハードウェア上に実現されている。

【0032】また、図2は、端末装置10-1~10-nおよび各サーバのハードウェア機能構成を示す概略図である。図2において、端末装置10-1~10-nは、CPU (Central ProcessingUnit) と、メモリと、ネットワークコントローラと、コーデックと、ディスクコントローラと、ファイルシステムと、ディスプレイコントローラと、モニタと、サウンドコントローラと、スピーカとを含んで構成される。

【0033】また、各サーバは、CPUと、メモリと、ディスクコントローラと、ファイルシステムと、ネットワークコントローラとを含んで構成される。端末装置10-1~10-nおよび各サーバは、CPUによって実行される各種アプリケーションおよび図2に示すハードウェア構成により、後述する各部分の機能 (図3参照) を実現する。

【0034】図3は、データ配信システム1の端末装置10-1および各サーバの機能構成を示すブロック図である。また、図3は、図1における各部分を具体例として示した図であり、ネットワーク80としてインターネットを利用し、各機能部分を実現するソフトウェアとしてJavaを利用した場合を示している。以下、端末装置および各サーバの構成について説明する。なお、各端末装置の構成は同様であるため、端末装置10-1を代表として説明する。

【0035】図3において、端末装置10-1は、ネットワーク通信部11-1と、シナリオ解読部12-1と、シナリオ再生管理部13-1と、シナリオ再生部14-1と、機器情報管理部15-1と、デコーダプロキシサーバ情報格納部16-1と、デコーダ検索部17-1と、組み込みデコーダ管理部18-1と、ユーザインターフェース部19-1とを含んで構成される。

【0036】ネットワーク通信部11-1は、主に図2のネットワークコントローラにより実現され、入力装置等からなるユーザインターフェース部19-1から入力されたシナリオデータの位置情報に基づいて、メディア変換プロキシサーバ40を介してシナリオサーバ20にシナリオデータの配信要求 (以下、「シナリオデータ配信要求」と言う。) を送信する。ここで、シナリオデータの位置情報には、シナリオデータを蓄積しているシナリオサーバ20のアドレスとシナリオデータのファイル名とが含まれている。

【0037】また、ネットワーク通信部11-1は、デコーダ検索部17-1から入力されたデコーダ検索要求をデコーダプロキシサーバ30に送信する。ここで、デコーダ検索要求には、後述するマルチメディアデータのメディアタイプおよびコーディング方式が含まれると共に、デコーダ検索の際に参照される端末装置10-1の機器情報 (後述) が含まれている。なお、機器情報は、

デコーダ検索要求に含めて送信される場合の他、デコーダ検索要求とは別に、デコーダ検索要求の送信に先立って送信される場合等が考えられるが、以下、例として、機器情報はデコーダ検索要求に含まれることとして説明する。

【0038】さらに、ネットワーク通信部11-1は、後述するメディア再生部14a-1等から入力されたメディアデータ配信要求 (後述) をメディア変換プロキシサーバ40を介してメディアサーバ50に送信する。ここで、メディアデータ配信要求は、再生されるマルチメディアデータ毎に設けられるメディア再生部それぞれからネットワーク通信部11-1に入力される。

【0039】そして、ネットワーク通信部11-1は、各サーバから送信された種々のデータを受信し、所定の機能部分へ出力する。即ち、ネットワーク通信部11-1は、メディア変換プロキシサーバ40から受信したシナリオデータおよびマルチメディアデータをシナリオ解読部12-1に出力し、デコーダプロキシサーバ30から受信したデコーダを所定のメディア再生部に出力する。

【0040】シナリオ解読部12-1は、主に図2のCPUによって実現され、ネットワーク通信部11-1から入力されたシナリオデータを解析し、シーン情報に分解する。ここで、シナリオサーバ20から送信されるシナリオデータには、シナリオデータに関連づけられているマルチメディアデータを識別する情報が含まれ、マルチメディアデータの実データは含まれていない。また、シーン情報とは、シナリオデータに含まれる各マルチメディアデータの位置情報 (蓄積しているサーバのアドレス)、メディアタイプ、表示画面における表示位置、再生タイミング等、各マルチメディアデータに関連する情報である。

【0041】シナリオ再生管理部13-1は、主に図2のCPUによって実現され、シナリオ解読部12-1からシーン情報が入力されると、シナリオデータに含まれている各マルチメディアデータを再生するメディア再生部をそれぞれ起動し、シーン情報に基づいて表示画面のレイアウトやマルチメディアデータの再生タイミング等を管理してシナリオデータを所定の形態で再生する。

【0042】シナリオ再生部14-1は、主に図2のCPU、コーデックおよび不図示の表示装置により実現され、複数のマルチメディアデータをそれぞれ専用に再生するメディア再生部14a-1等を備えている。そして、シナリオ再生部14-1は、シナリオ再生管理部13-1から入力されたシーン情報に基づいて、各シーン情報を所定のメディア再生部14a-1等によって処理する。なお、メディア再生部は、各マルチメディアデータについて、そのマルチメディアデータの種類の再生するコーデック等のハードウェアが備えられている場合は、ハードウェアにより実現され、そのようなハードウェア

が備えられていない場合はソフトウェアにより実現される。

【0043】ここで、メディア再生部がソフトウェアにより実現される場合について、メディア再生部14a-1を例に挙げて説明する。メディア再生部14a-1は、シナリオ再生管理部13-1からシーン情報が入力されると、シーン情報に含まれるメディアタイプをデコーダ検索部17-1に出力する。そして、メディア再生部14a-1には、デコーダ検索部17-1が取得したデコーダが入力される。また、メディア再生部14a-1は、ネットワーク通信部11-1にシーン情報に係るメディアデータ配信要求を出力する。さらに、メディア再生部14a-1は、ネットワーク通信部11-1からメディアデータ配信要求に係るマルチメディアデータが入力される。そして、メディア再生部14a-1は、シナリオ再生管理部13-1から再生指示が入力されると、再生可能な状態である場合、入力されたマルチメディアデータを再生する。

【0044】機器情報管理部15-1は、主に図2のCPU、ディスクコントローラおよびファイルシステムにより実現され、端末装置10-1の機器情報を管理する。ここで、機器情報とは、端末装置の処理能力に関する情報であって、静的特性および動的特性に分類される。即ち、機器情報管理部15-1は、端末装置の処理能力に関する静的特性として、端末装置10-1のCPUの種類、ディスプレイサイズ、表示可能色数、音楽演奏能力およびコーデックの有無等を把握し、動的特性として、シナリオ再生時のメモリ占有率、空きメモリ量およびCPU使用率等を統計的に取得する。そして、機器情報管理部15-1は、デコーダ検索部17-1がデコーダ検索要求を送信する際に機器情報管理部15-1に40 入力する機器情報を出力する旨の指示に従って、機器情報をデコーダ検索部17-1に出力する。

【0045】また、機器情報管理部15-1は、ユーザインターフェース部19-1から入力された指示に従って端末装置10-1がメディア変換プロキシサーバ40に機器情報を送信する際、機器情報をネットワーク通信部11-1に出力する。ここで、機器情報は、端末装置10-1がメディア変換プロキシサーバ40に接続された際および端末装置10-1がシナリオデータの配信要求を送信する際に、端末装置10-1からメディア変換プロキシサーバ40へ送信される。このとき、端末装置10-1がメディア変換プロキシサーバ40に接続された際には、機器情報として静的特性が送信され、端末装置がシナリオデータの配信要求を送信する際には、機器情報として静的特性および動的特性が送信される。なお、いずれの場合にも、ユーザにより入力された機器情報（配信を要求するマルチメディアデータの種類の指定、デコーダの種類の指定等）を送信することとしてもよい。

【0046】デコーダプロキシサーバ情報格納部16-1は、主に図2のCPU、ディスクコントローラおよびファイルシステムにより実現され、デコーダプロキシサーバ30の位置情報（アドレス）を記憶する（図3参照）。なお、図3では、接続可能なデコーダプロキシサーバとして1つのデコーダプロキシサーバ30のみを示したが、複数のデコーダプロキシサーバに接続可能としてもよい。

【0047】デコーダ検索部17-1は、主に図2のCPUにより実現され、各メディア再生部からそれぞれのシーン情報に係るメディアタイプが入力される。すると、デコーダ検索部17-1は、機器情報管理部15-1から機器情報を取得し、その機器情報を参照して、組み込みデコーダ管理部18-1が管理するデコーダの中から、入力されたメディアタイプのマルチメディアデータを適切にデコード可能なデコーダを検索する。

【0048】同様に、デコーダ検索部17-1は、メディア変換プロキシサーバ40から送信されたシナリオデータと共に、マルチメディアデータを再生するために使用する特定のデコーダの指定が送信された場合にも、機器情報を参照し、組み込みデコーダ管理部18-1が管理するデコーダの検索を行う。そして、適切なデコーダが検索された場合、デコーダ検索部17-1は、そのデコーダを組み込みデコーダ管理部18-1から取得し、メディア再生部14a-1に出力する。

【0049】一方、適切なデコーダが組み込みデコーダ管理部18-1が管理するデコーダの中から取得できない場合、デコーダ検索部17-1は、デコーダプロキシサーバ情報格納部16-1からデコーダプロキシサーバ30のアドレスを取得し、ネットワーク通信部11-1を介して、機器情報を含むデコーダ検索要求をデコーダプロキシサーバ30に送信する。そして、ネットワーク通信部11-1を介してデコーダプロキシサーバ30から検索要求に係るデコーダを受信すると、デコーダ検索部17-1は、受信したデコーダをメディア再生部14a-1に出力する。

【0050】組み込みデコーダ管理部18-1は、主に図2のCPU、ディスクコントローラおよびファイルシステムにより実現され、予め記憶されているデコーダおよび従前にデコーダ検索部17-1によって検索されたデコーダを記憶し管理する。そして、組み込みデコーダ管理部18-1が管理しているデコーダに対し、デコーダ検索部17-1によって所定のデコーダの検索が行われ、そのデコーダを記憶している場合、デコーダ検索部に所定のデコーダを出力する。

【0051】次に、シナリオサーバ20は、WWWサーバ21と、シナリオデータベース管理部22と、シナリオデータベース23とを含んで構成される。WWWサーバ21は、主に図2におけるネットワークコントローラおよびCPUにより実現される。WWWサーバ21は、

シナリオサーバ 20 がネットワーク 80 を介して送受信するデータを所定形式に変換する。即ち、WWWサーバ 21 は、ネットワーク 80 を介して受信したデータからヘッダを取り除く、複数の受信データを結合するといった処理を施し、シナリオデータベース管理部 22 に出力する。

【0052】また、WWWサーバ 21 は、メディア変換プロキシサーバ 40 を介して端末装置 10-1~10-n からシナリオデータ配信要求を受信すると、シナリオデータベース管理部 22 が管理するシナリオデータの中から、シナリオデータ配信要求に示されたシナリオデータ（以下、「検索対象シナリオ」と言う。）を検索する。そして、WWWサーバ 21 は、シナリオデータベース管理部 22 が管理するシナリオデータの中に検索対象シナリオが存在する場合、シナリオデータベース管理部 22 に対し、シナリオデータベース 23 から検索対象シナリオを読み出す旨の指示を出力する。

【0053】そして、WWWサーバ 21 は、シナリオデータベース管理部 22 から入力されたシナリオデータに、ヘッダを付加する、ネットワークプロトコルに適合するデータ形式に変換するといった処理を施し、ネットワーク 80 を介してメディア変換プロキシサーバ 40 を介して所定の端末装置へ送信する。シナリオデータベース管理部 22 は、主に図 2 における CPU および不図示の記憶装置により実現され、シナリオデータベース 23 に記憶されているシナリオデータを管理する。即ち、シナリオデータベース管理部 22 は、シナリオデータベース 23 に記憶されているシナリオデータを識別して管理するためのシナリオデータテーブルを記憶部に記憶し、CPU がシナリオデータテーブルに基づいてシナリオデータを管理する。

【0054】また、シナリオデータベース管理部 22 が管理しているシナリオデータに対し、シナリオデータベース管理部 22 によって検索が行われる。即ち、不図示の記憶部に記憶されたシナリオデータテーブルがシナリオデータベース管理部 22 によって検索される。そして、シナリオデータベース管理部 22 は、検索対象シナリオが検出された場合にシナリオデータベース管理部 22 から入力される指示に応じて、検索対象シナリオをシナリオデータベース 23 から読み出し、シナリオデータベース管理部に出力する。

【0055】シナリオデータベース 23 は、主に図 2 における CPU、ディスクコントローラおよびファイルシステムにより実現される。シナリオデータベース 23 は、複数のマルチメディアデータの再生順序や表示画面における表示位置等が記載されたシナリオデータを複数格納し、シナリオデータベース管理部 22 によって所定のシナリオデータが読み出される。なお、シナリオデータは、SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) 言語によって記述されている。

【0056】次に、デコードプロキシサーバ 30 は、WWWサーバ 31 と、デコード検索部 32 と、デコードデータベース管理部 33 と、デコードデータベース 34 と、デコードサーバ検索部 35 とを含んで構成される。図 3 において、デコードデータベース 34 の構成は、対象とするデータがシナリオデータではなく、デコードである点を除き、シナリオサーバ 20 のシナリオデータベース 23 と同様であるため、説明を省略する。また、WWWサーバ 31 の構成は、対象とするデータがシナリオデータではなく、デコードである点を除き、WWWサーバ 21 における通信機能に関する部分と同様であるため説明を省略する。なお、デコードは、シナリオデータに含まれるマルチメディアデータを再生あるいは復号するためのソフトウェアであり、図 3 においては、Java クラスにより実現されている。

【0057】デコード検索部 32 は、主に図 2 における CPU により実現され、端末装置 10-1~10-n あるいはメディア変換プロキシサーバ 40 から送信されたデコード検索要求を受信すると、デコードデータベース管理部 33 が管理するデコードの中から、デコード検索要求に示されたメディアタイプのデコード（以下、「検索対象デコード」と言う。）を検索する。ここで、デコード検索要求には、検索対象デコードのメディアタイプおよびデコード検索要求を送信した機器（端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ 40）の機器情報が含まれている。デコード検索部 32 は、デコード検索要求に含まれるメディアタイプおよび機器情報を参照し、その機器情報等に適合するデコードをデコードデータベース管理部 33 が管理するデコードの中から検索する。

【0058】ここで、端末装置およびメディア変換プロキシサーバ 40 によってデコード検索要求が送信された場合に、デコード検索部 32 によって検索されるデコードについて、例を挙げて説明する。端末装置は、特定のメディアタイプのデコードを検索する旨のデコード検索要求を送信する。例えば、端末装置から送信されるデコード検索要求は、MPEG (Motion Picture Experts Group) -1 のデコードを検索する旨のものであり、デコード検索部 32 は、端末装置の機器情報に基づいて、複数の MPEG-1 のデコードの中から、より適切なデコードを検索する。

【0059】一方、メディア変換プロキシサーバ 40 は、特定のメディアタイプから他のメディアタイプへ変換するためのデコードを検索する旨のデコード検索要求を送信する。例えば、メディア変換プロキシサーバ 40 から送信されるデコード検索要求は、MPEG-1 から AVI 形式にマルチメディアデータを変換するデコード（以下、「MPEG-AVI 変換デコード」と言う。）を検索する旨のものであり、デコード検索部 32 は、メディア変換プロキシサーバ 40 の機器情報に基づいて、複数の MPEG-AVI 変換デコードの中から、より適

切な変換デコードを検索する。

【0060】そして、デコード検索部32は、デコードデータベース管理部33が管理するデコードの中に検索対象デコードが存在する場合、デコードデータベース管理部33に対し、デコードデータベース34から検索対象デコードを読み出す旨の指示を出力する。さらに、デコード検索部32は、デコードデータベース管理部33から入力された検索対象デコードをWWWサーバ31に出力する。

【0061】一方、デコード検索部32は、デコードデータベース管理部33が管理するデコードの中に検索対象デコードが存在しない場合、デコードサーバ検索部35に、所定のデコードサーバのアドレスを検索する旨の指示を出力する。そして、デコードサーバ検索部35から所定のデコードサーバのアドレスが入力されると、デコード検索部32は、そのアドレスにアクセスし、所定デコードサーバから検索対象デコードを取得する。そして、デコード検索部32は、取得した検索対象デコードをWWWサーバ31を介して、デコード検索要求を送信した端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ40

に送信する。なお、デコード検索部32は、取得した検索対象デコードをデコードデータベース管理部33に出力し、デコードデータベース34に格納させる。

【0062】デコードデータベース管理部33は、主に図2におけるCPUおよび不図示の記憶装置により実現され、デコードデータベース34に記憶されているデコードを管理する。即ち、デコードデータベース管理部33は、デコードデータベース34に記憶されているデコードを識別して管理するためのデコードテーブルを記憶部に記憶し、CPUがデコードテーブルに基づいてデコードを管理する。

【0063】また、デコード検索部32によって、デコードデータベース管理部33が管理しているデコードに対し、検索対象デコードの検索が行われる。即ち、不図示の記憶部に記憶されたデコードテーブルがデコード検索部32によって検索される。なお、デコードテーブルには、所定の機器情報と各デコードとが対応付けて記憶されており、デコード検索部32が機器情報に基づいて検索対象デコードを検索する。そして、デコードデータベース管理部33は、検索対象デコードが検出された場合にデコード検索部32から入力される指示に応じて、検索対象デコードをデコードデータベース34から読み出し、デコード検索部32に出力する。

【0064】一方、デコードデータベース34に記憶しているデコードの中から、検索対象デコードが検出されない場合、デコードデータベース管理部33は、検索対象デコードが検出されない旨をデコード検索部32に出力する。そして、デコード検索部32がデコードサーバ70等から検索対象デコードを取得した場合、デコード検索部32から検索対象デコードがデコードデータベ

ス管理部33に入力され、デコードデータベース管理部33は、入力されたデコードをデコードデータベース34に記憶して管理する。

【0065】ここで、デコードと機器情報との対応について説明する。機器情報は、各端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ40の処理能力を識別する情報であり、例えば、端末装置のCPUの種類、ディスプレイサイズ、表示可能色数、音楽演奏能力、コーデックの有無、シナリオ再生時のメモリ占有率、空きメモリ量、CPU使用率および通信品質といった情報や、メディア変換プロキシサーバ40のCPUの種類、データ形式変換処理時のメモリ占有率、空きメモリ量およびCPU使用率といった情報である。

【0066】一方、デコードを用いて同一のマルチメディアデータの再生あるいはデータ形式の変換を行う際に端末装置に要求される処理能力は、マルチメディアデータの再生等に用いるデコードによって異なる。したがって、同一のマルチメディアデータを再生等する場合にも、機器情報に基づいて、再生する端末装置等の処理能力に応じたデコード（例えば、同一種類のマルチメディアデータをデコード可能で、デコード時の処理負荷の異なるデコードのうち、最も処理負荷の軽いデコード等）を選択することによって、シナリオデータに含まれる各マルチメディアデータの再生タイミングやデコード処理の際に機器に与える負荷等を適切に管理することが可能となる。

【0067】そこで、デコードプロキシサーバ30等において、管理されている各デコードは、機器情報と対応付けられている。このとき、端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ40のCPUの種類等、機器情報の中の1つの要素あるいは複数の要素の組み合わせと各デコードとを対応付ける場合が考えられる。また、機器情報に示される条件を総合した上で、端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ40の処理能力をレベルに分類し、そのレベルと各デコードとを対応付ける場合が考えられる。

【0068】なお、デコードプロキシサーバ30は、受信した機器情報を所定の記憶部等に記憶し、以後、その機器からデコード検索要求が送信された場合に参照することとしてもよい。デコードサーバ検索部35は、主に図2のCPU、ディスクコントローラおよびファイルシステムにより実現され、デコード検索部32からデコードサーバ70のアドレスの検索指示が入力されると、デコードサーバ70等のアドレスが記憶されたデコードサーバリストからデコードサーバ70のアドレスを取得し、デコード検索部32に出力する。

【0069】次に、メディア変換プロキシサーバ40は、WWWサーバ41と、デコード検索部42と、組み込みデコード管理部43と、デコードプロキシサーバ情報格納部44と、シナリオデータ変換部45と、メディ

10

20

30

40

50

ア変換部 46 と、機器情報管理部 47 と、変換後メディア格納部 48 と、メディア変換サーバ情報格納部 49 とを含んで構成される。メディア変換プロキシサーバ 40 は、シナリオサーバ 20 あるいはメディアサーバ 50 から送信されるデータに対し、所定の変換処理を施すが、その変換処理の際に使用するデコードについては、端末装置と同様にデコードプロキシサーバ 30 等から取得可能な構成である。

【0070】図 3 において、デコード検索部 42、組み込みデコード管理部 43、デコードプロキシサーバ情報格納部 44、機器情報管理部 47 の構成は、それぞれ端末装置 10-1 におけるデコード検索部 17-1、組み込みデコード管理部 18-1、デコードプロキシサーバ情報格納部 16-1、機器情報管理部 15-1 と同様であるため説明を省略する。

【0071】WWWサーバ 41 は、主に図 2 におけるネットワークコントローラおよび CPU により実現される。WWWサーバ 41 は、デコード検索部 42 およびシナリオデータ変換部 45 と接続され、シナリオサーバ 20 の WWWサーバ 21 と同様の通信に関する処理を行う。また、WWWサーバ 41 は、端末装置 10-1 から受信したシナリオデータ配信要求をシナリオサーバ 20 に送信し、シナリオサーバ 20 から受信したシナリオデータをシナリオデータ変換部 45 に出力する。さらに、WWWサーバ 41 は、シナリオデータ変換部 45 から入力された変換後シナリオデータ（後述）を端末装置 10-1 に送信する。

【0072】また、WWWサーバ 41 は、シナリオサーバ 20 から受信したシナリオデータにマルチメディアデータ名が含まれている場合、そのマルチメディアデータの送信要求をメディアサーバ 50 に送信し、受信したマルチメディアデータをシナリオデータ変換部 45 に出力する。さらに、WWWサーバ 41 は、シナリオデータ変換部 45 から入力された変換後メディアデータ（後述）を端末装置 10-1 に送信する。

【0073】シナリオデータ変換部 45 は、主に図 2 の CPU、ディスクコントローラおよびファイルシステムにより構成され、端末装置 10-1 から所定期間（端末装置 10-1 がメディア変換プロキシサーバ 40 に接続された際あるいはシナリオデータ配信要求を送信する際）に受信した端末装置 10-1 の機器情報を記憶する。

【0074】また、シナリオデータ変換部 45 は、WWWサーバ 41 から端末装置 10-1 のシナリオデータ配信要求に係るシナリオデータが入力されると、そのシナリオデータに示されているマルチメディアデータの種別を解析する。そして、シナリオデータ変換部 45 は、記憶している機器情報を参照して、解析されたマルチメディアデータの種別の中に、端末装置 10-1 がデコードできない種類のデータあるいはより適当にデコードできる

種類に変換可能なデータが含まれているか否かを判定する。

【0075】そして、解析されたマルチメディアデータの種別の中に、端末装置 10-1 がデコードできない種類のデータあるいはより適当にデコードできる種類に変換可能な種類のデータが含まれている場合、WWWサーバ 41 からマルチメディアデータが入力されると、シナリオデータ変換部 45 は、その種類のマルチメディアデータおよび形式の変換内容（例えば、AVI ファイルから MPEG ファイルへの変換）をメディア変換部 46 に出力する。

【0076】そして、シナリオデータ変換部 45 は、メディア変換部 46 から入力された変換後メディアデータ（後述）を変換後メディア格納部 48 に出力する。また、シナリオデータ変換部 45 は、メディア変換部 46 から変換後メディアデータが入力されると、変換前のマルチメディアデータ名を変換後のマルチメディアデータ名に変換する。即ち、例えば、“yyy. avi”を“yyy. mpg”に変換する。

【0077】さらに、シナリオデータ変換部 45 は、マルチメディアデータ名を変換したシナリオデータ（以下、「変換後シナリオデータ」と言う。）をWWWサーバ 41 に出力し、端末装置 10-1 に送信する。メディア変換部 46 は、主に図 2 の CPU により実現され、シナリオデータ変換部 45 から入力されたマルチメディアデータおよび形式の変換内容に基づいて、そのマルチメディアデータのデコードを行う。即ち、入力されたマルチメディアデータを所定種類（端末装置 10-1 がデコード可能な種類であって、より適当にデコード可能な種類のマルチメディアデータ）に変換する。

【0078】このとき、メディア変換部 46 は、デコード検索部 42 にデコード検索要求を出力して所定のデコードを取得し、そのデコードを使用してデコードを行う。この場合、デコード検索部 42、組み込みデコード管理部 43 およびデコードプロキシサーバ情報格納部 44 は、端末装置 10-1 における対応部分と同様の処理を行うことによって、所定のデコードを取得する。なお、メディア変換部 46 において使用されるデコードは、マルチメディアデータを所定形式から他の形式に変換するためのデコードである。

【0079】また、メディア変換部 46 は、デコードしたマルチメディアデータ（以下、「変換後メディアデータ」と言う。）をシナリオデータ変換部 45 に出力する。変換後メディア格納部 48 は、シナリオデータ変換部 45 から入力された変換後メディアデータを記憶し、シナリオデータ変換部 45 が変換後メディアデータを端末装置 10-1 に送信する際に、シナリオデータ変換部 45 からの要求に応じて、記憶している変換後メディアデータをシナリオデータ変換部 45 に出力する。

【0080】メディア変換サーバ情報格納部 49 は、メ

ディア変換部 46 におけるメディア変換処理および変換後メディア格納部 48 における変換後メディアデータの記憶を専門に行う他のメディア変換プロキシサーバ（不図示）が存在する場合に、そのメディア変換プロキシサーバの位置情報等を記憶する。次に、メディアサーバ 50 は、WWWサーバ 51 と、メディアデータベース管理部 52 と、メディアデータベース 53 とを含んで構成される。

【0081】図 3 において、WWWサーバ 51、メディアデータベース管理部 52 およびメディアデータベース 53 の構成は、対象とするデータがシナリオデータではなく、マルチメディアデータである点を除き、それぞれシナリオサーバ 20 の WWWサーバ 21、シナリオデータベース管理部、シナリオデータベース管理部 22 およびシナリオデータベース 23 と同様であるため、説明を省略する。

【0082】次に、メディア変換サーバ 60 は、データ配信システム 1 において任意に備えられるものであり、メディア変換プロキシサーバ 40 から、データ形式を変換するマルチメディアデータおよびその変換内容を受信すると、主にメディア変換プロキシサーバ 40 のシナリオデータ変換部 45、メディア変換部 46 および変換後メディア格納部 48 が行う処理と同様の処理を行う。そして、メディア変換サーバ 60 は、メディア変換プロキシサーバ 40 からの指示に応じて、記憶している変換後メディアデータを端末装置 10-1 に出力する。

【0083】したがって、メディア変換サーバ情報格納部 49 に記憶された情報に基づいて、シナリオデータ変換部 45 がデータ形式を変換するマルチメディアデータおよびその変換内容を所定のメディア変換サーバ 60 に送信し、処理させることにより、メディア変換処理（マルチメディアデータの形式変換処理）を分散処理することができる。

【0084】なお、メディア変換サーバ 60 の内部構成は、メディア変換プロキシサーバ 40 の一部（メディア変換プロキシサーバ 40 のシナリオデータ変換部 45、メディア変換部 46 および変換後メディア格納部 48）と同様であるため、図 1 のシステム構成図においてのみ示し、図 3 においては図示を省略する。次に、デコードサーバ 70 は、WWWサーバ 71 と、デコード検索部 72 と、デコードデータベース管理部 73 と、デコードデータベース 74 とを含んで構成される。

【0085】図 3 において、WWWサーバ 71、デコードデータベース 74 の構成は、対象とするデータがシナリオデータではなく、デコードである点を除き、それぞれシナリオサーバ 20 の WWWサーバ 21 およびシナリオデータベース 23 と同様であり、デコードデータベース管理部 73 の構成は、デコードプロキシサーバ 30 のデコードデータベース管理部 33 の構成と同様であるため、説明を省略する。

【0086】デコード検索部 72 は、主に図 2 における CPU により実現され、端末装置 10-1 ~ 10-n から送信されたデコード検索要求を受信すると、デコードデータベース管理部 73 が管理するデコードの中から、検索対象デコードを検索する。ここで、デコード検索要求には、検索対象デコードのメディアタイプに加え、送信した端末装置の機器情報が含まれている。デコード検索部 72 は、この機器情報を参照し、その機器情報に適合するデコードをデコードデータベース管理部 73 が管理するデコードの中から検索する。例えば、デコード検索要求が、MPEG (Motion Picture Experts Group) -1 のデコードを検索する旨のものである場合、デコード検索部 72 は、機器情報に基づいて、複数の MPEG -1 のデコードの中から、より適切なデコードを検索する。そして、デコード検索部 72 は、デコードデータベース管理部 73 が管理するデコードの中に検索対象デコードが存在する場合、デコードデータベース管理部 73 に対し、デコードデータベース 74 から検索対象デコードを読み出す旨の指示を出力する。さらに、デコード検索部 72 は、デコードデータベース管理部 73 から入力された検索対象デコードを WWWサーバ 71 に出力する。

【0087】次に、動作を説明する。まず、本発明に係るデータ配信システム 1 全体の動作の概略を説明する。初めに、端末装置 10-1 のユーザは、ユーザインターフェース部 19-1 を介してシナリオサーバのアドレスとシナリオデータのファイル名（例えば、図 3 の “http://www.yyy.com/scen.xml”）を入力する。

【0088】次に、ネットワーク通信部 11-1 が、メディア変換プロキシサーバ 40 を介して、入力されたアドレスのシナリオサーバ 20 に対し、入力されたファイル名のシナリオデータ（例えば、図 3 の “scen.xml”）を送信する旨のシナリオデータ配信要求を送信する。シナリオサーバ 20 は、蓄積しているシナリオデータの中からシナリオデータ配信要求に示されたファイル名のシナリオデータを検索し、メディア変換プロキシサーバ 40 に送信する。

【0089】メディア変換プロキシサーバ 40 は、シナリオデータを解析し、シナリオデータに含まれるマルチメディアデータ名のうち、端末装置 10-1 においてデコード可能でない種類のデータや、より適当にデコードできる種類のデータに変換可能なデータをメディア変換し、変換後シナリオデータを端末装置 10-1 に送信する。

【0090】端末装置 10-1 は、受信した変換後シナリオデータに示されたマルチメディアデータの実データについて、メディア変換プロキシサーバ 40 にメディア配信要求を送信する。メディア変換プロキシサーバ 40 は、シナリオデータを受信した際に予めあるいは端末装置 10-1 からメディア配信要求を受信した際に、メディアサーバ 50 にシナリオデータに含まれるマルチメデ

ィアデータの送信を要求し、受信したマルチメディアデータに対し、変換後シナリオデータに示される内容のように、所定のメディアデータのデータ形式を変換（メディア変換）する。そして、メディア変換プロキシサーバ 40 は、端末装置 10-1 に変換後メディアデータを送信する。

【0091】次に、端末装置 10-1 は、シナリオデータを受信すると、そのシナリオデータを解析してシーン情報に分解する。そして、シナリオ解読部 12-1 は、各シーン情報をそれぞれのメディアタイプに適合するメディア再生部に出力する。シーン情報が入力されたメディア再生部は、入力されたシーン情報に示されたマルチメディアデータのメディアタイプをデコード検索部 17-1 に出力する。

【0092】そして、デコード検索部 17-1 は、メディアタイプが入力されると、デコード検索処理（1）を行い、所定のデコードを取得する。そして、取得されたデコードがデコード検索部 17-1 あるいはネットワーク通信部 11-1 から各メディア再生部に入力されると、メディア再生部にそのデコードが組み込まれ、各メディア再生部は、処理能力に応じた適切なデコードおよびマルチメディアデータが整うことによって、マルチメディアデータの再生が可能な状態となる。そして、シナリオ再生管理部 13-1 からの再生指示に応じて各メディア再生部が所定のタイミング、表示位置等でマルチメディアデータを再生し、シナリオデータが適切に再生される。

【0093】続いて、データ配信システム 1 の各部分が上記動作を行うための処理について、各部分毎に説明する。初めに端末装置 10-1 の動作について説明する。図 4 は、端末装置 10-1 が行う端末制御処理を示すフローチャートである。図 4 において、初めに端末装置 10-1 は、ユーザあるいはシナリオデータの再生を行うアプリケーションから、シナリオデータの位置情報が入力されるのを待つ位置情報入力待機状態に入る（ステップ S1）。

【0094】次に、端末装置 10-1 は、シナリオデータの位置情報が入力されたか否かの判定を行い（ステップ S2）、シナリオデータの位置情報が入力されていないと判定した場合、ステップ S1 を繰り返す。一方、シナリオデータの位置情報が入力された場合、メディア変換プロキシサーバ 40 に機器情報を送信する（ステップ S3）。

【0095】次に、端末装置 10-1 は、メディア変換プロキシサーバ 40 にシナリオデータ配信要求を送信する（ステップ S4）。そして、端末装置 10-1 は、シナリオデータが取得できたか否かの判定を行う（ステップ S5）。ステップ S5 において、シナリオデータが取得できていないと判定した場合、端末装置 10-1 は、所定の制限時間を超えているか否か（タイムアウトか否

か）の判定を行い（ステップ S6）、制限時間を超えていないと判定した場合、ステップ S4 を繰り返す。一方、制限時間を超えていると判定した場合、端末制御処理を終了する。

【0096】ステップ S5 において、シナリオデータが取得できたと判定した場合、端末装置 10-1 は、取得したシナリオデータを解析し、シーン情報に分解すると共に、シナリオデータを RAM 等、所定の記憶部に記憶する（ステップ S7）。次に、端末装置 10-1 は、シナリオ再生部等によりシナリオデータを再生し（ステップ S8）、シナリオデータの再生を行うアプリケーションが終了されたか否かの判定を行う（ステップ S9）。

【0097】ステップ S9 において、シナリオデータの再生を行うアプリケーションが終了していないと判定した場合、端末装置 10-1 は、ステップ S1 を繰り返し、シナリオデータの再生を行うアプリケーションが終了したと判定した場合、端末装置 10-1 は、端末制御処理を終了する。次に、端末装置 10-1 の各部分が行う処理について説明する。

【0098】図 5 は、シナリオ再生管理部 13-1 が行うシナリオ再生管理処理を示すフローチャートである。図 5 において、シナリオ解読部 12-1 からシーン情報が入力されると、シナリオ再生管理部 13-1 は、シナリオ再生部 14-1 の準備（初期化等によるシナリオ再生部 14-1 の形成準備処理）を行い（ステップ S101）、端末装置 10-1 内（RAM 等）に記憶されているシナリオデータを読み込む（ステップ S102）。

【0099】次に、シナリオ再生管理部 12-1 は、シナリオデータに示されるマルチメディアデータ毎に、メディア再生部を形成し（ステップ S103）、各メディア再生部にメディアデータの再生準備（デコードの取得等の処理）を指示する（ステップ S104）。次に、シナリオ再生管理部 12-1 は、各メディア再生部についてエラー（デコード可能なデコードが取得されなかった場合等）が発生しているか否かの判定を行う（ステップ S105）。

【0100】ステップ S105 において、エラーが発生していると判定した場合、シナリオ再生管理部 12-1 は、ステップ S109 に移行する。一方、エラーが発生していないと判定した場合、シナリオ再生管理部 12-1 は、各メディア再生部が再生するマルチメディアデータの再生時間に到達しているか否かの判定を行い（ステップ S106）、各マルチメディアデータの再生時間に到達する毎に、マルチメディアデータの再生指示を行う（ステップ S107）。

【0101】次に、シナリオ再生管理部 12-1 は、各マルチメディアデータの再生が終了したか、あるいは、各マルチメディアデータの再生終了時間に到達したか否かの判定を行い（ステップ S108）、各マルチメディアデータの再生が終了していない、あるいは、各マルチ

メディアデータの再生終了時間に到達していないと判定した場合、ステップ S 108 を繰り返す。

【0102】一方、各マルチメディアデータの再生が終了した、あるいは、各マルチメディアデータの再生終了時間に到達したと判定した場合およびステップ S 105 においてエラーが発生していると判定した場合、シナリオ再生管理部 12-1 は、そのマルチメディアデータを再生するメディア再生部を削除（そのマルチメディアデータの表示領域を削除すると共に、再生のために占有されていたメモリ領域を解放する等の処理）を行い（ステップ S 109）、続いて、そのマルチメディアデータの含まれるシーン（シナリオデータの再生単位）の再生終了時間に到達したか否かの判定を行う（ステップ S 110）。

【0103】次に、シナリオ再生管理部 12-1 は、シナリオデータ全ての再生が終了したか否かの判定を行い（ステップ S 111）、シナリオデータ全ての再生が終了していないと判定した場合、ステップ S 102 を繰り返す。一方、シナリオデータ全ての再生が終了したと判定した場合、形成されていたシナリオ再生部 14-1 を破棄（シナリオ再生部 14-1 の形成を解除）し（ステップ S 112）、シナリオ再生管理処理を終了する。

【0104】図 6 は、シナリオ再生部 14-1 が行うシナリオ再生処理を示すフローチャートである。図 6 において、シナリオ再生管理部 12-1 からシナリオ再生部 14-1 のメディア再生部にメディアデータの再生準備が指示されると、メディア再生部は、デコード検索部 17-1 に所定のメディアタイプをデコードするためのデコード検索要求を出力する（ステップ S 201）。

【0105】次に、デコード検索部 17-1 が適切なデコードを取得できたか否かの判定を行い（ステップ S 202）、デコード検索部 17-1 が適切なデコードを取得できなかったと判定した場合、メディア再生部は所定のエラー処理を行う（ステップ S 203）。一方、デコード検索部 17-1 が適切なデコードを取得できたと判定した場合、メディア再生部はデコード検索部 17-1 から入力されるデコードを組み込み（ステップ S 204）、メディアデータの再生準備を行う（ステップ S 205）。そして、メディア再生部は、シナリオ再生管理部 12-1 から入力されるメディアデータの再生指示の入力待機状態に入る（ステップ S 206）。

【0106】図 7 は、デコード検索部 17-1 が行うデコード検索処理（1）を示すフローチャートである。図 7 において、デコード検索部 17-1 は、メディアタイプが入力されると（ステップ S 301）、機器情報管理部 15-1 から機器情報を取得し（ステップ S 302）、その機器情報を参照して、組み込みデコード管理部 18-1 が管理するデコードの中から、そのメディアタイプのマルチメディアデータを適切にデコード可能なデコードを検索する（ステップ S 303）。

【0107】そして、デコード検索部 17-1 は、検索条件に適合するデコードが検出されたか否かの判定を行い（ステップ S 304）、検索条件に適合するデコードを検出したと判定した場合、そのデコードを取得し、メディア再生部へ出力する（ステップ S 309）。一方、組み込みデコード管理部 18-1 から適切なデコードが取得できなかったと判定した場合、デコード検索部 17-1 は、デコードプロキシサーバ情報格納部 16-1 にアクセスする（ステップ S 305）。

【0108】次に、デコード検索部 17-1 は、デコードプロキシサーバのアドレスがデコードプロキシサーバ情報格納部 16-1 に記憶されているか否かの判定を行う（ステップ S 306）。そして、デコードプロキシサーバのアドレスがデコードプロキシサーバ情報格納部 16-1 に記憶されていないと判定した場合、デコード検索部 17-1 は、デコード検索処理（1）を終了し、デコードの検索に失敗した場合の処理（エラー処理）を行う。

【0109】また、デコードプロキシサーバのアドレスがデコードプロキシサーバ情報格納部 16-1 に記憶されていると判定した場合、デコード検索部 17-1 は、そのデコードプロキシサーバ（デコードプロキシサーバ 30）にデコード検索要求を送信する（ステップ S 307）。次に、デコード検索部 17-1 は、デコードプロキシサーバ 30 から適切なデコードを取得できたか否かの判定を行う（ステップ S 308）。そして、デコードプロキシサーバ 30 から適切なデコードを取得できたと判定した場合、デコード検索部 17-1 は、メディア再生部へ取得したデコードを出力する（ステップ S 309）。一方、デコードプロキシサーバ 30 から適切なデコードが取得できなかったと判定した場合、デコード検索部 17-1 は、ステップ S 305 の処理に移行する。

【0110】なお、デコードプロキシサーバ 30 は、デコードデータベース 34 に記憶しているデコードの中から、適切なデコードが検出されない場合には、デコードサーバ 70 にアクセスし、適切なデコードを取得する。そして、デコードサーバ 70 は、端末装置 10-1 に取得したデコードを送信する。ここで、デコードプロキシサーバ 30 およびデコードサーバ 70 においてデコードの検索が行われる場合にも、機器情報が参照され、適切なデコードが取得される。

【0111】次に、シナリオサーバ 20 が行う処理について説明する。図 8 は、シナリオサーバ 20 が行うシナリオデータ配信処理を示すフローチャートである。シナリオデータ配信処理は、シナリオサーバ 20 がシナリオデータ配信要求を受信することにより起動される。

【0112】図 8 において、シナリオサーバ 20 は、シナリオデータ配信要求を受信すると、シナリオデータベース 23 にアクセスし、シナリオデータ配信要求に示されるシナリオデータを検索する（ステップ S 401）。

そして、シナリオデータベース 23 から取得したシナリオデータをメディア変換プロキシサーバ 40 に送信し（ステップ S 402）、シナリオデータ配信処理を終了する。

【0113】次に、デコーダプロキシサーバ 30 が行う処理について説明する。図 9 は、デコーダプロキシサーバ 30 が行うデコード検索処理（2）を示すフローチャートである。図 9 において、デコード検索処理（2）が起動されると、デコーダプロキシサーバ 30 は、端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ 40 から送信されるデコード検索要求の受信待機状態に入る（ステップ S 501）。

【0114】次に、デコーダプロキシサーバ 30 は、端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ 40 からデコード検索要求を受信したか否かの判定を行い（ステップ S 502）、端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ 40 からデコード検索要求を受信していないと判定した場合、ステップ S 501 の処理を繰り返す。一方、端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ 40 からデコード検索要求を受信したと判定した場合、デコード検索要求を送信した機器（端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ 40）に関する機器情報がデコード検索要求あるいは記憶している情報等から取得できたか否かの判定を行う（ステップ S 503）。

【0115】ステップ S 503 において、デコード検索要求を送信した機器に関する機器情報が取得できなかったと判定した場合、デコーダプロキシサーバ 30 は、デコード検索要求に示されるメディアタイプに基づいて、デコードデータベース 34 から適切なデコードを検索し（ステップ S 504）、デコード検索要求を送信した機器に関する機器情報が取得できたと判定した場合、デコーダプロキシサーバ 30 は、機器情報およびデコード検索要求に示されるメディアタイプに基づいて、適切なデコードを検索する（ステップ S 505）。

【0116】ステップ S 504 およびステップ S 505 の後、デコーダプロキシサーバ 30 は、適切なデコードが検索されたか否かの判定を行い（ステップ S 506）、適切なデコードが検索されたと判定した場合、検索されたデコードをデコード検索要求を送信した機器に送信し（ステップ S 507）、デコード検索処理（2）を終了する。

【0117】一方、ステップ S 506 において、適切なデコードが検索されなかったと判定した場合、デコーダプロキシサーバ 30 は、デコーダサーバリストを検索し（ステップ S 508）、デコーダサーバリストにデコーダサーバのアドレスが記憶されているか否かの判定を行う（ステップ S 509）。ステップ S 509 において、デコーダサーバリストにデコーダサーバのアドレスが記憶されていないと判定した場合、デコーダプロキシサーバ 30 は、デコードが取得不可能な旨をデコード検索要

求を送信した端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ 40 に送信し（ステップ S 511）、デコード検索処理（2）を終了する。

【0118】ステップ S 509 において、デコーダサーバリストにデコーダサーバのアドレスが記憶されていると判定した場合、デコーダプロキシサーバ 30 は、デコーダサーバにデコード検索要求を送信し（ステップ S 510）、ステップ S 506 の処理に移行する。次に、メディア変換プロキシサーバ 40 が行う処理について説明する。

【0119】図 10 は、メディア変換プロキシサーバ 40 が行うメディア変換処理を示すフローチャートである。メディア変換処理は、メディア変換プロキシサーバ 40 がシナリオサーバ 20 にシナリオデータ配信要求を送信することによって起動される。図 10 において、メディア変換プロキシサーバ 40 は、シナリオサーバ 20 にシナリオデータ配信要求を送信し（ステップ S 601）、シナリオサーバ 20 から所定のシナリオデータが取得できたか否かの判定を行う（ステップ S 602）。

【0120】ステップ S 602 において、シナリオサーバ 20 から所定のシナリオデータが取得できなかったと判定した場合、メディア変換プロキシサーバ 40 は、メディア変換処理を終了し、シナリオサーバ 20 から所定のシナリオデータが取得できたと判定した場合、メディア変換プロキシサーバ 40 は、シナリオデータ配信要求を送信した端末装置の機器情報を記憶しているか否かの判定を行う（ステップ S 603）。

【0121】ステップ S 603 において、シナリオデータ配信要求を送信した端末装置の機器情報を記憶していないと判定した場合、メディア変換プロキシサーバ 40 は、メディア変換処理を終了し、シナリオデータ配信要求を送信した端末装置の機器情報を記憶していると判定した場合、メディア変換プロキシサーバ 40 は、その機器情報を参照し（ステップ S 604）、シナリオデータを解析し、解析したシナリオデータに関する情報を所定の記憶部に記憶する（ステップ S 605）。

【0122】次に、メディア変換プロキシサーバ 40 は、シナリオデータに含まれるマルチメディアデータ名を抽出し（ステップ S 606）、機器情報を参照して、組み込みデコード管理部 43 が管理するデコードの中からメディアタイプの種類を変換する所定のデコードを検索する（ステップ S 607）。そして、メディア変換プロキシサーバ 40 は、適切なデコードが検索されたか否かの判定を行い（ステップ S 608）、適切なデコードが検索されない場合、デコーダプロキシサーバ情報格納部 44 にアクセスする（ステップ S 609）。

【0123】次に、メディア変換プロキシサーバ 40 は、デコーダプロキシサーバ情報格納部 44 にデコーダプロキシサーバの位置情報が格納されているか否かの判定を行い（ステップ S 610）、デコーダプロキシサーバ

バ情報格納部 44 にデコーダプロキシサーバの位置情報が格納されている場合、デコーダプロキシサーバ 30 にデコーダ検索要求を送信し（ステップ S 611）、ステップ S 608 の処理に移行する。

【0124】一方、デコーダプロキシサーバ情報格納部 44 にデコーダプロキシサーバの位置情報が格納されていない場合、メディア変換プロキシサーバ 40 は、メディアタイプの変換を行えないことからメディア変換は行わず、シナリオデータを再構成し（ステップ S 612）、シナリオデータ配信要求を送信した端末装置へ再構成したシナリオデータを送信する（ステップ S 613）。

【0125】ステップ S 608 において、適切なデコーダが検索された場合、メディア変換プロキシサーバ 40 は、検索されたデコーダをメディア変換部 46 に組み込み（ステップ S 614）、メディアサーバ 50 にマルチメディアデータの送信要求を送信する（ステップ S 615）。次に、メディア変換プロキシサーバ 40 は、メディアサーバ 50 から受信したマルチメディアデータのデータ形式を上述の適切なデコーダによって変換し（ステップ S 616）、変換後メディアデータを変換後メディア格納部 48 に記憶する（ステップ S 617）。

【0126】次に、メディア変換プロキシサーバ 40 は、シナリオデータに含まれるマルチメディアデータ名を変更し（ステップ S 618）、シナリオデータに含まれるマルチメディアデータのメディアタイプの変換が全て終了したか否かの判定を行う（ステップ S 619）。ステップ S 619 において、シナリオデータに含まれるマルチメディアデータのメディアタイプの変換が全て終了していないと判定した場合、メディア変換プロキシサーバ 40 は、ステップ S 606 の処理に移行する。一方、シナリオデータに含まれるマルチメディアデータのメディアタイプの変換が全て終了したと判定した場合、メディア変換プロキシサーバ 40 は、ステップ S 612 の処理に移行する。

【0127】図 11 は、メディア変換プロキシサーバ 40 が行う機器情報登録処理を示すフローチャートである。図 11 において、所定期間（端末装置がメディア変換プロキシサーバ 40 に接続された際あるいはシナリオデータ配信要求を送信する際に）端末装置から機器情報が送信されると、メディア変換プロキシサーバ 40 は、その機器情報を受信し（ステップ S 701）、受信した機器情報に基づいて、機器情報管理部 47 が管理する機器情報を更新し（ステップ S 702）、機器情報登録処理を終了する。

【0128】次に、デコーダサーバ 70 が行う処理について説明する。図 12 は、デコーダサーバ 70 が行うデコーダ検索処理（3）を示すフローチャートである。図 12 において、デコーダ検索処理（3）が起動されると、デコーダサーバ 70 は、デコーダプロキシサーバ 30

0 は、デコーダプロキシサーバ 30 から送信されるデコーダ検索要求の受信待機状態に入る（ステップ S 801）。

【0129】次に、デコーダサーバ 70 は、デコーダプロキシサーバ 30 からデコーダ検索要求を受信したか否かの判定を行い（ステップ S 802）、デコーダプロキシサーバ 30 からデコーダ検索要求を受信していないと判定した場合、ステップ S 801 の処理を繰り返す。一方、デコーダプロキシサーバ 30 からデコーダ検索要求を受信したと判定した場合、デコーダプロキシサーバ 30 にデコーダ検索要求を送信した機器（端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ 40）に関する機器情報がデコーダ検索要求あるいは記憶している情報から取得できたか否かの判定を行う（ステップ S 803）。

【0130】ステップ S 803 において、デコーダ検索要求を送信した機器に関する機器情報が取得できなかったと判定した場合、デコーダサーバ 70 は、デコーダ検索要求に示されるメディアタイプに基づいて、デコーダデータベース 74 から適切なデコーダを検索し（ステップ S 504）、デコーダ検索要求を送信した機器に関する機器情報が取得できたと判定した場合、デコーダサーバ 70 は、機器情報およびデコーダ検索要求に示されるメディアタイプに基づいて、適切なデコーダを検索する（ステップ S 805）。

【0131】ステップ S 804 およびステップ S 805 の後、デコーダサーバ 70 は、適切なデコーダが検索されたか否かの判定を行い（ステップ S 806）、適切なデコーダが検索されたと判定した場合、検索されたデコーダをデコーダ検索要求を送信した機器に送信し（ステップ S 807）、デコーダ検索処理（3）を終了する。

【0132】ステップ S 806 において、適切なデコーダが検索されなかったと判定した場合、デコーダサーバ 70 は、デコーダが取得不可能なことを示すメッセージをデコーダプロキシサーバ 30 を介してデコーダ検索要求を送信した端末装置あるいはメディア変換プロキシサーバ 40 に送信し、デコーダ検索処理（3）を終了する。

【0133】以上のように、本発明を適用したデータ配信システム 1 においては、端末装置がシナリオデータおよびそれに示されるマルチメディアデータを受信する際、メディア変換プロキシサーバ 40 を介して受信する。そして、メディア変換プロキシサーバ 40 が、送信されるマルチメディアデータのメディアタイプをその端末装置における再生に適合する形式に変換すると共に、端末装置に送信されるシナリオデータの内容をマルチメディアデータのメディアタイプの変換に合わせて変更する。

【0134】したがって、シナリオデータを再生する端末装置において、自装置に最も適する内容（データ形式）でシナリオデータを再生することができ、シナリオ

データに、自装置において再生できない形式のマルチメディアデータが示されている場合にもそのマルチメディアデータを再生することが可能となり、また、シナリオデータをより効率良く再生することが可能となる。

【0135】さらに、データ配信システム1に、処理能力の異なる種々の端末装置が接続されている場合にも、それぞれの端末装置において、より適切なシナリオデータの再生環境を実現することができる。また、データ配信システム1においては、メディア変換プロキシサーバ40がマルチメディアデータのデータ形式を変換（デコード）する際に用いるデコーダは、メディア変換プロキシサーバ40内部に記憶されているものの他、デコーダプロキシサーバ30あるいはデコーダサーバ70から取得可能な構成である。

【0136】したがって、メディア変換プロキシサーバ40が必要なデコーダを記憶していない場合にも、外部から取得することができ、広範なメディアタイプの変換が可能となる。また、これらのデコーダを取得する際、メディア変換プロキシサーバ40の機器情報に基づいて、適切なデコーダが取得される。したがって、メディア変換プロキシサーバ40は、自装置の処理能力に適合したデコーダでメディアタイプの変換を行うことができる。

【0137】さらに、データ配信システム1では、メディア変換プロキシサーバ40は、自装置の処理负荷に応じて、端末装置に送信するメディアデータのデコードを行わず、シナリオデータに示されるオリジナルのメディアタイプのまま、そのマルチメディアデータを端末装置に送信することにより、メディア変換プロキシサーバ40および端末装置による分散処理システムを実現することができる。

【0138】また、本発明を適用したデータ配信システム1においては、各端末装置の処理能力に応じて適切なデコーダが組み込まれる。したがって、シナリオデータを再生する際に、各マルチメディアデータの再生タイミングあるいは表示位置等が適切に処理され、処理能力の異なる端末装置でもシナリオデータをそれぞれ適切に再生することができる。

【0139】さらに、メディア変換プロキシサーバ40と端末装置とが備える機能をそれぞれ適切に選択することで、それぞれの処理负荷あるいは処理内容について、柔軟なシステムを構築することができる。なお、本実施の形態において、デコーダはJavaにより記述されることとして説明したが、端末装置の機種等、プラットフォームに依存しない言語であれば、他の汎用言語であつてもよい。

【0140】また、本実施の形態において、シナリオサーバ20、デコーダプロキシサーバ30、メディア変換プロキシサーバ40、メディアサーバ50およびデコーダサーバ70は、それぞれ異なるハードウェア上に実現

されることとして説明したが、これらの一部または全部を単一のハードウェア上に実現することとしてもよい。

【0141】さらに、機器情報は、端末装置において最も効率的に再生処理が可能なマルチメディアデータの種類を示す情報を含むこととしてもよい。また、本実施の形態において、メディア変換プロキシサーバ40は、シナリオデータを受信した後、端末装置からのマルチメディアデータの送信要求を受信する前に、予めマルチメディアデータを取得し、データ形式を変換して変換後メディア格納部48にしておくこととして説明したが、端末装置からマルチメディアデータの送信要求を受信した後に、マルチメディアデータを取得し、データ形式を変換した後、直ちに端末装置に送信することとしてもよい。この場合、変換後メディア格納部48が不要となり、メディア変換プロキシサーバ40の製造コストおよび変換後メディアを記憶するための消費電力が削減できる。

【0142】

【発明の効果】本発明によれば、メディア変換プロキシサーバが、端末装置に送信されるマルチメディアデータの種別をより適切にその端末装置において再生できる種別に変換すると共に、端末装置に送信されるシナリオデータの内容をマルチメディアデータの種別の変換に合わせて変更する。

【0143】したがって、端末装置は、自装置に最も適する内容（データ形式）でシナリオデータを再生することができ、シナリオデータに、自装置において再生できない形式のマルチメディアデータが示されている場合にもそのマルチメディアデータを再生することが可能となり、また、シナリオデータをより効率良く再生することが可能となる。

【0144】さらに、本発明に係るデータ配信システムに、処理能力の異なる種々の端末装置が接続されている場合にも、それぞれの端末装置において、より適切なシナリオデータの再生環境を実現することができる。また、本発明に係るデータ配信システムにおいては、メディア変換プロキシサーバがマルチメディアデータの種別を変換（デコード）する際に用いるデコーダは、メディア変換プロキシサーバ内部に記憶されているものの他、デコーダプロキシサーバあるいはデコーダサーバから取得可能な構成である。

【0145】したがって、メディア変換プロキシサーバが必要なデコーダを記憶していない場合にも、外部から取得することができ、広範なメディアタイプの変換が可能となる。さらに、本発明に係るデータ配信システムでは、メディア変換プロキシサーバは、自装置の処理负荷に応じて、端末装置に送信するメディアデータのデコードを行わず、シナリオデータに示されるオリジナルのメディアタイプのまま、そのマルチメディアデータを端末装置に送信することにより、メディア変換プロキシサーバおよび端末装置による分散処理システムを実現するこ

とができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】データ配信システム 1 のシステム構成図である。

【図 2】、端末装置 10-1～10-n および各サーバのハードウェア機能構成を示す概略図である。

【図 3】データ配信システム 1 の端末装置 10-1 および各サーバの機能構成を示すブロック図である。

【図 4】端末装置 10-1 が行う端末制御処理を示すフローチャートである。

【図 5】シナリオ再生管理部 13-1 が行うシナリオ再生管理処理を示すフローチャートである。

【図 6】シナリオ再生部 14-1 が行うシナリオ再生処理を示すフローチャートである。

【図 7】デコーダ検索部 17-1 が行うデコーダ検索処理 (1) を示すフローチャートである。

【図 8】シナリオサーバ 20 が行うシナリオデータ配信処理を示すフローチャートである。

【図 9】デコーダプロキシサーバ 30 が行うデコーダ検索処理 (2) を示すフローチャートである。

【図 10】メディア変換プロキシサーバ 40 が行うメディア変換処理を示すフローチャートである。

【図 11】メディア変換プロキシサーバ 40 が行う機器情報登録処理を示すフローチャートである。

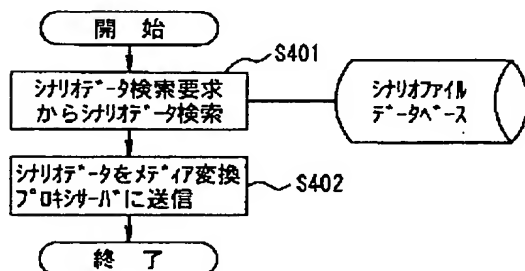
【図 12】デコーダサーバ 70 が行うデコーダ検索処理 (3) を示すフローチャートである。

【符号の説明】

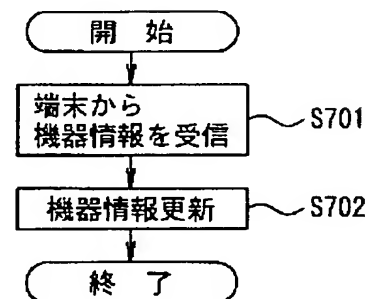
- 1 データ配信システム
- 10-1～10-n 端末装置
- 11-1 ネットワーク通信部
- 12-1 シナリオ解読部
- 13-1 シナリオ再生管理部
- 14-1 シナリオ再生部
- 14a-1 メディア再生部
- 15-1 機器情報管理部

- 16-1 デコーダプロキシサーバ情報格納部
- 17-1 デコーダ検索部
- 18-1 組み込みデコーダ管理部
- 19-1 ユーザインターフェース部
- 20 シナリオサーバ
- 21 WWWサーバ
- 22 シナリオデータベース管理部
- 23 シナリオデータベース
- 30 デコーダプロキシサーバ
- 31 WWWサーバ
- 32 デコーダ検索部
- 33 デコーダデータベース管理部
- 34 デコーダデータベース
- 35 デコーダサーバ検索部
- 40 メディア変換プロキシサーバ
- 41 WWWサーバ
- 42 デコーダ検索部
- 43 組み込みデコーダ管理部
- 44 デコーダプロキシサーバ情報格納部
- 45 シナリオデータ変換部
- 46 メディア変換部
- 47 機器情報管理部
- 48 変換後メディア格納部
- 49 メディア変換サーバ情報格納部
- 50 メディアサーバ
- 51 WWWサーバ
- 52 メディアデータベース管理部
- 53 メディアデータベース
- 60 メディア変換サーバ
- 70 デコーダサーバ
- 71 WWWサーバ
- 72 デコーダ検索部
- 73 デコーダデータベース管理部
- 74 デコーダデータベース
- 80 ネットワーク

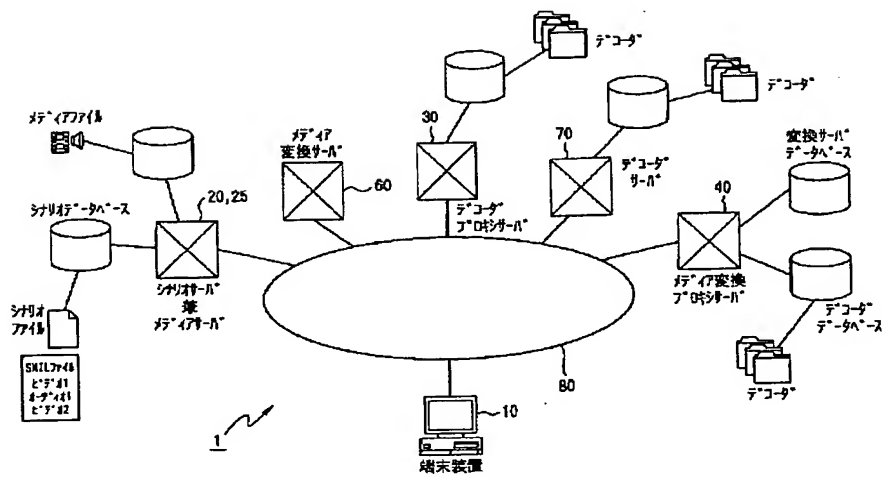
【図 8】



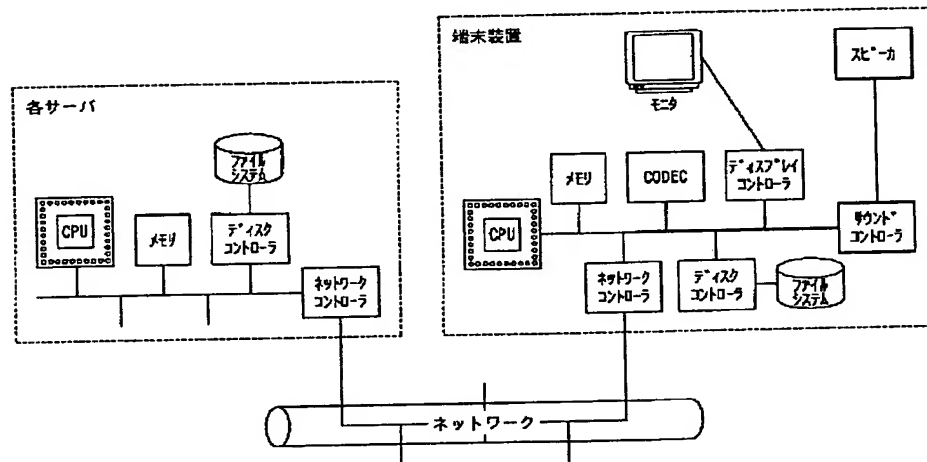
【図 11】



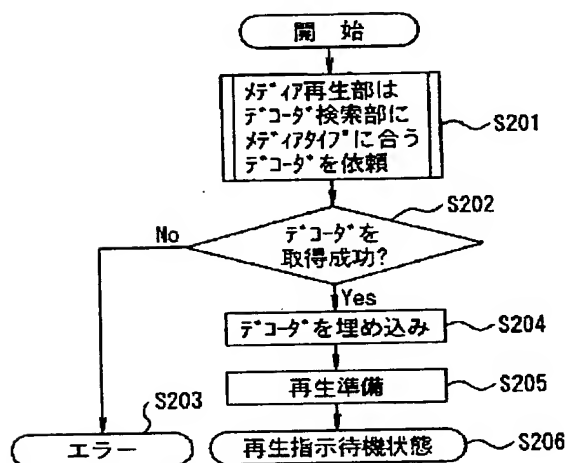
【図1】



【図2】



【図6】



[illegible]

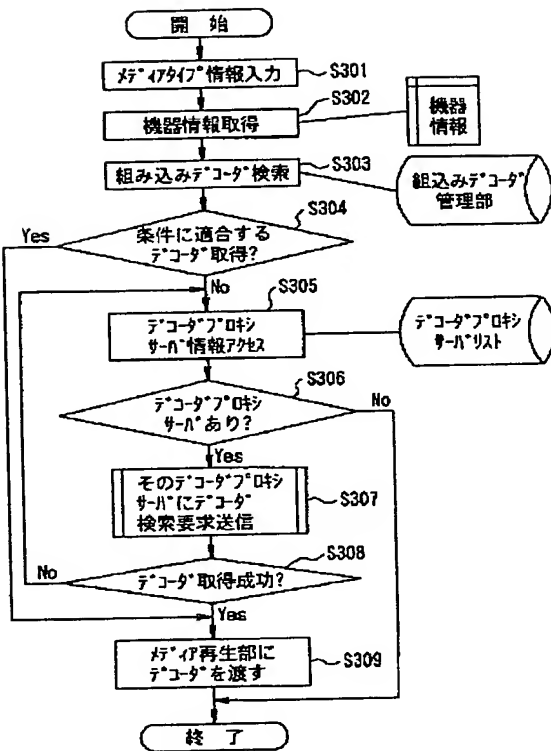
```

graph TD
    Start([開始]) --> S1[位置情報入力待機状態 S1]
    S1 --> S2{位置情報入力? S2}
    S2 -- No --> S2
    S2 -- Yes --> S3[データ変換・ロケータへ機器情報を送信 S3]
    S3 --> S4[データ変換・ロケータへシリアルデータ配信要求を送信 S4]
    S4 --> S5{シリアルデータ取得? S5}
    S5 -- No --> S6{タイムアウト? S6}
    S5 -- Yes --> S7[シリアル解析 S7]
    S7 --> S8[シリアル再生 S8]
    S8 --> S9{フォーマット終了? S9}
    S9 -- No --> S5
    S9 -- Yes --> End([終了])
    S6 -- No --> S2
    S6 -- Yes --> S9
  
```

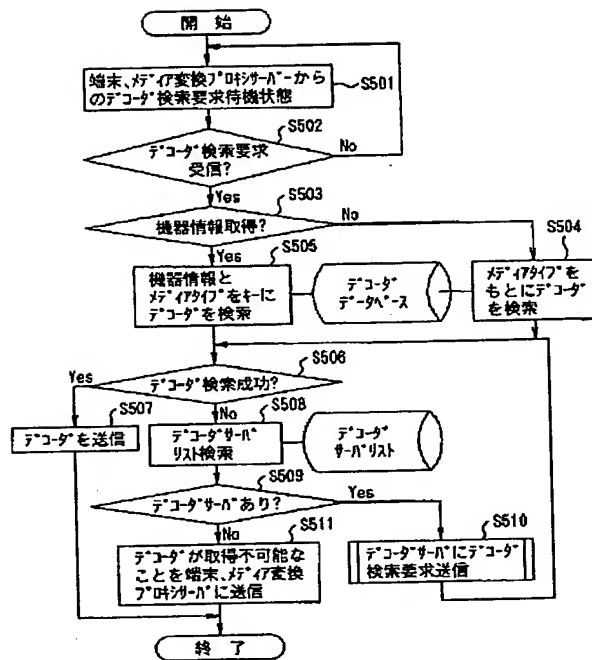
FIG. 1 is a flowchart illustrating the position information input processing. The process begins with a start terminal (開始), leading to step S1: "Position information input standby state" (位置情報入力待機状態). From S1, the flow proceeds to decision S2: "Position information input?" (位置情報入力?). If the answer is "No", the process loops back to S1. If "Yes", it proceeds to step S3: "Transmit device information to data conversion/locator" (データ変換・ロケータへ機器情報を送信). From S3, the flow goes to step S4: "Transmit serial data distribution request to data conversion/locator" (データ変換・ロケータへシリアルデータ配信要求を送信). From S4, the flow reaches decision S5: "Serial data acquisition?" (シリアルデータ取得?). If "No", it proceeds to decision S6: "Timeout?" (タイムアウト?). If "Yes", it proceeds to step S7: "Serial analysis" (シリアル解析). From S7, the flow goes to step S8: "Serial reproduction" (シリアル再生). From S8, the flow reaches decision S9: "Format completion?" (フォーマット終了?). If "No", it loops back to S5. If "Yes", it proceeds to the end terminal (終了). From S6, if "No", it loops back to S2. If "Yes", it proceeds to S9.

```
graph TD
    Start([開始]) --> S101[データ再生部準備]
    S101 --> S102[データ読み込み]
    S102 --> S103[再生部形成]
    S103 --> S104[再生部に再生準備指示]
    S104 --> S105{エラー?}
    S105 -- Yes --> S105
    S105 -- No --> S106{再生時間到達?}
    S106 -- No --> S105
    S106 -- Yes --> S107[再生指示]
    S107 --> S108{再生終了?  
orデータ終了時間到達?}
    S108 -- No --> S105
    S108 -- Yes --> S109[再生部削除]
    S109 --> S110{シーン終了時間到達?}
    S110 -- No --> S105
    S110 -- Yes --> S111{データ終了?}
    S111 -- No --> S105
    S111 -- Yes --> S112[再生部破棄]
    S112 --> End([終了])
```

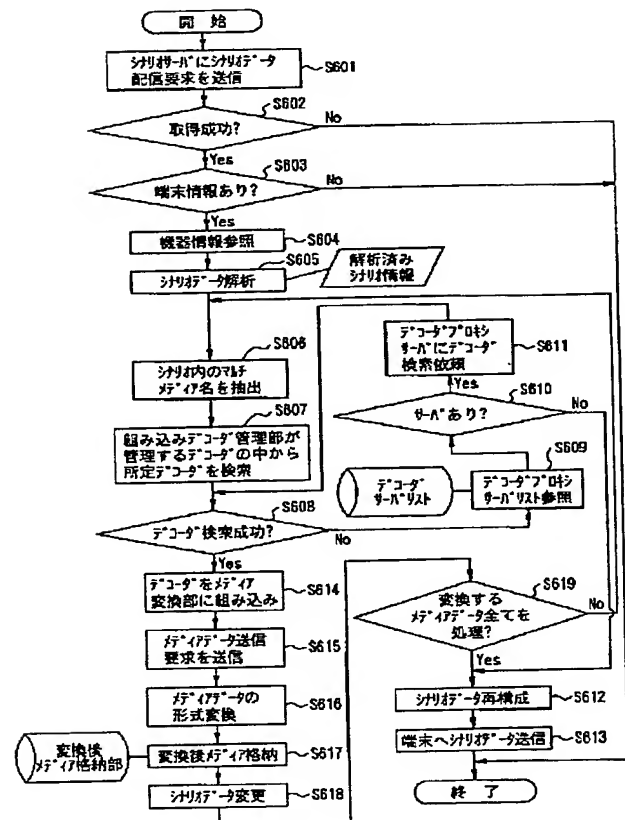
【図 7】



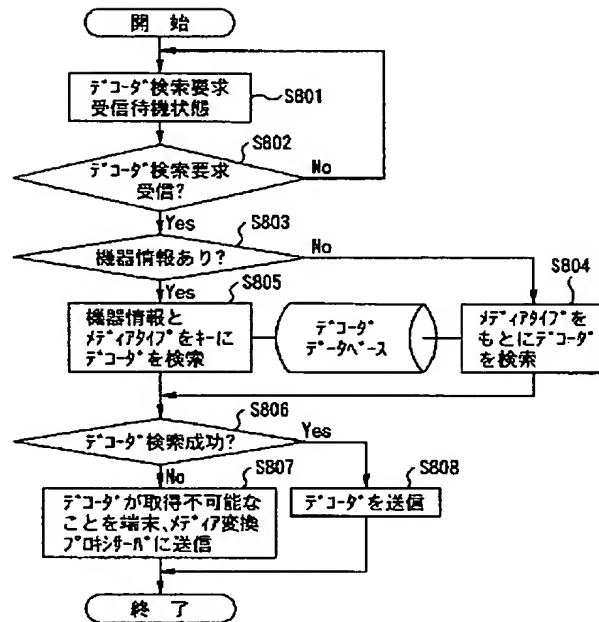
【図 9】



【図 10】



【図12】



THIS PAGE BLANK (USPTO)